PSX CIĄGLE ŻYJE - Recenzje 11 nowych gier . OBNIŻKI CEN PS2 i XBOXA!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

neo PLUS 46

WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2002 (09-10/2002) CENA: 7.49 zł (w tym 7% Vat)

100 stron

ONIMUSHA 2 SAMURAI'S DESTINY

Capcom w najlepszej formie! Recenzja i opis.

PS2: TRZECIA GENERACJA

Pięć gier, które tchną nowe życie w PS2!

Graliśmy w: Ratchet & Clank, The Mark Of Kri, Primal, Sly Cooper i WRC2

ECTS 2002

Raport Banana. Pro Evolution Soccer 2 w akcji!

THE THING

Znakomity horror na podstawie filmu Carpentera - recenzja i opis!

TUROK EVOLUTION

Flagowa seria Acclaim debiutuje w 128-bitach. Z jakim skutkiem?

COMMANDOS 2

PS2 dostaje wreszcie upragnionych komandosów. Ile warta jest konwersja?

TOCA RACE DRIVER

Sprawdzian przed Colinem Trzecim? Wnikliwa ocena tego „caRPG".

PRISONER OF WAR

Zycie w jenieckim obozie w czasach Drugiej Wojny Światowej. Recka i opis!

A także: Enclave, Tekken 4, Hunter, Crazy Taxi 3, Blade 2, Circus Maximus, Planet Of The Apes, Delta Force, Street Hoops, Slam Tennis i inne!

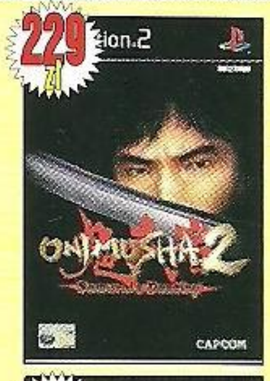
Independent Press
9 771505 820004 09
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

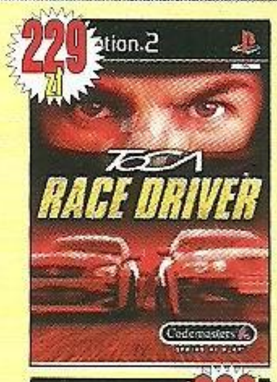
GRY NA DREAMCASTa – HITY JUŻ OD 49 PLN SZCZEGÓŁY NA NASZEJ STRONIE WWW

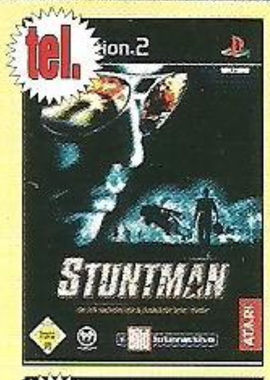
ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

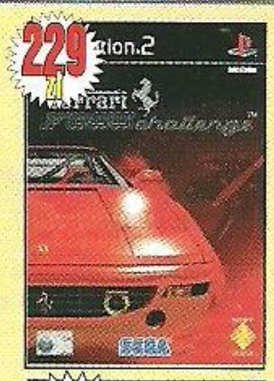
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

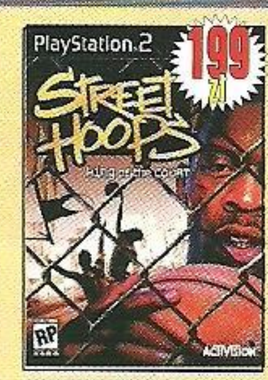
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

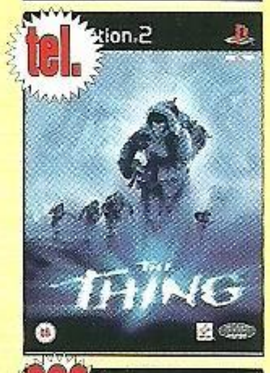


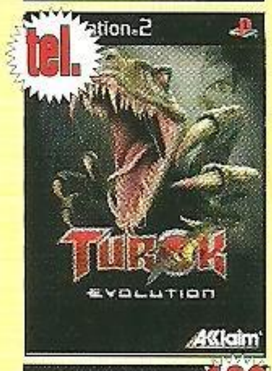


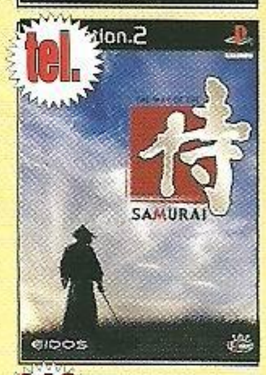


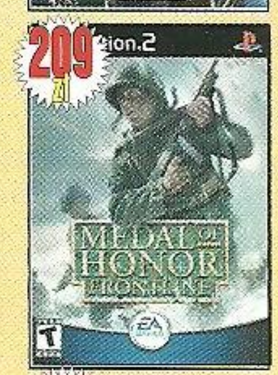


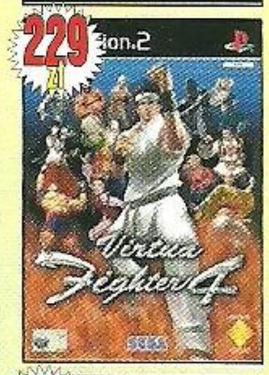


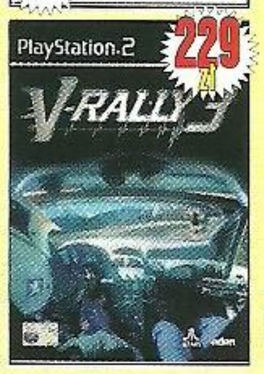


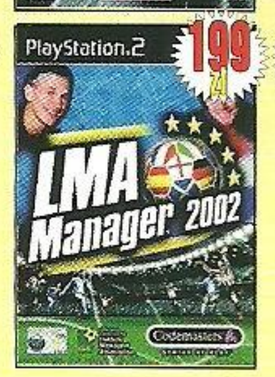


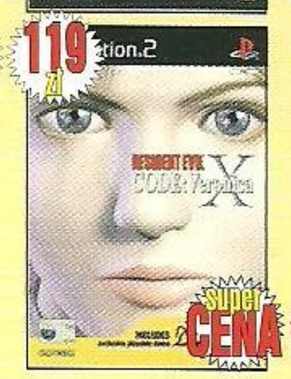


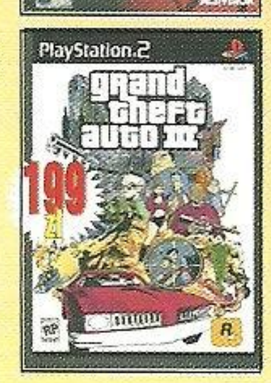


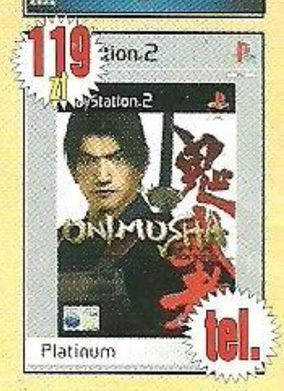






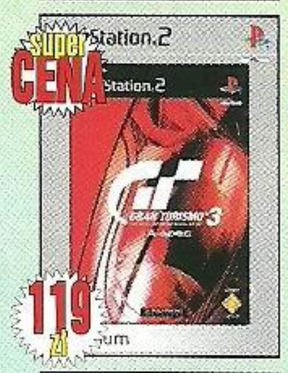


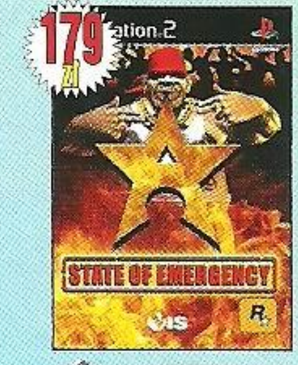


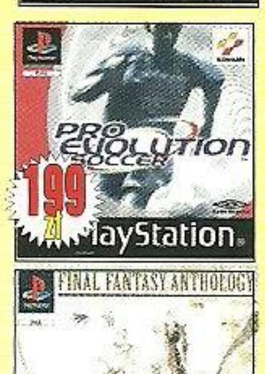


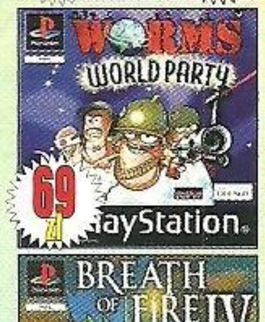
PLAYSTATION 2

007 AGENT UNDER FIRE 179
ACE COMBAT 229
BLOOD OMEN 2 199
CAPCOM vs SNK 2 179
DEVIL MAY CRY 199
DRAKAN 229
FIFA 2001 149
FIFA 2002 179
GRAN TURISMO CONCEPT CAR 149
GTA 3 199
HEAD HUNTER 229
HERDY GERDY 179
ICO 229
JAK & DEXTER 229
KNOCKOUT KINGS 2002 179
LEGO RACERS 2 179
MONSTERS INC. 199
MAX PAYNE 199
MAXIMO 179
METAL GEAR SOLID 2 199
MOTO GP 2 229
NBA LIVE 2001 149
NBA LIVE 2002 179
NBA STREET 179
NHL 2002 179
NO ONE LIVES FOREVER 199
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT 179
PRISONER OF WAR 199
PRO EVOLUTION SOCCER 199
PROJECT EDEN 179
RALLY CHAMPIONSHIP 189
SILENT HILL 2 199
SIMPSON'S ROAD RAGE 179
SLED STORM 179
SOLDIER OF FORTUNE GOLD 199
SOUL REAVER 2 199
SPIDERMAN THE MOVIE 199
SSX SNOWBOARDING 179
SSX TRICKY 179
STATE OF EMERGENCY 179
STREET FIGHTER 3 FX 179
SWING AWAY GOLF 179
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX 179
TONY HAWK PROSKATER 3 249
TWISTED METAL BLACK 229
TYSON BOXING 199
VAMPIRE NIGHT 229
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON 333
VIRTUA FIGHTER 4 229
WIPEOUT FUSION 229
Platinum PS2:
ATLANTIS 3 119
ARMOURED CORE 2 109
BATMAN VENGENCE 109
DEAD OR ALIVE 2 119
EVER BLUE 119









EVIL TWIN 109
F1 FORMULA ONE 119
GRAN TURISMO 3 119
KENGO MASTER OF BUSHIDO 109
KESSEN 119
LOTUS CHALLENGE 79
MINISTRY OF SOUND EDITION 109
ONIMUSHA: WORLORDS 119
QUAKE III REVOLUTION 119
RAYMAN M 109
RAYMAN REVOLUTION 119
RED FACTION 109
RESIDENT EVIL: VERONICA 119
STAR WARS STARFIGHTER 109
TEKKEN TAG TOURNAMENT 119
THEME PARK WORLD 119
TIME SPLITTERS 1 119
WRC 119
Akcesoria:
Konsola PLAYSTATION 2 + gra 1299
Action Replay 169
Joypad DoubleShock 79
Joypad DualShock 2 oryginalny 149
Kabel S-Video 39
Kierownica GT Force Logitech 479
Link Cable 29,90
Memory Card 8 MB Sony 179
Memory Card 8 MB Nyko 139
Multitap oryginalny! 249
Multitap nieoryginalny 89
Pilot (nieoryginalny) 69
Pilot oryginalny 159
Podstawka pod konsolę 39
REGION X (zdejmuje regiony z DVD) 99

PLAYSTATION/PS ONE

C–12 FINAL RESISTANCE 99
CRASH 2 99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
CRASH TEAM RACING 99
DRAGON BALL Z 199
FINAL FANTASY 6 99
FINAL FANTASY 8 109
FINAL FANTASY 9 229
GRAN TURISMO 2 99
MEDAL OF HONOR 2 99
SPYRO 3 109
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE 89
TEKKEN 3 99
TOMB RAIDER 2 109
TOMB RAIDER 3 119
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 109
Value:
DUKE NUKEM TIME2KILL 69
DUKE NUKEM LAND OF THE BABES. 49
DUNE 59
FADE TO BLACK 59
FIFA 2001 59

JURASSIC PARK:WARPATH 59
MOTO RACER 2 59
NBA LIVE 2000 59
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE 59
POPULOUS THE BEGINNING 59
ROAD RASH JAIL BREAK 59
T.O.C.A. 69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 59
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 69
THE WORLD IS NOT ENOUGH 59
Wyprzedaż:
HIDDEN & DANGEROUS 29,90
KISS PINBALL 29,90
MOTOCROSS MANIA 29,90
ROSWELL CONSPIRATIES 29,90
SALTWATER FISHING 29,90
TUNGUSKA 29,90
Akcesoria:
PS One 399
Game Hunter Pro 49
Joypad analogowy DualShark 59
Kierownica Double Force Big Ben 129
Link cable 29.90
Memory card 120 bloków 69
Memory card 15 bloków 19.90
Memory card 30 bloków 39.90
Multitap nieoryginalny 69
Pal converter 49
Pistolet ....już od 69
Przedłużacz 19.90
RFU Adapter 39
RGB + AV cable 19.90
Standard Pad 19.90

GAMECUBE

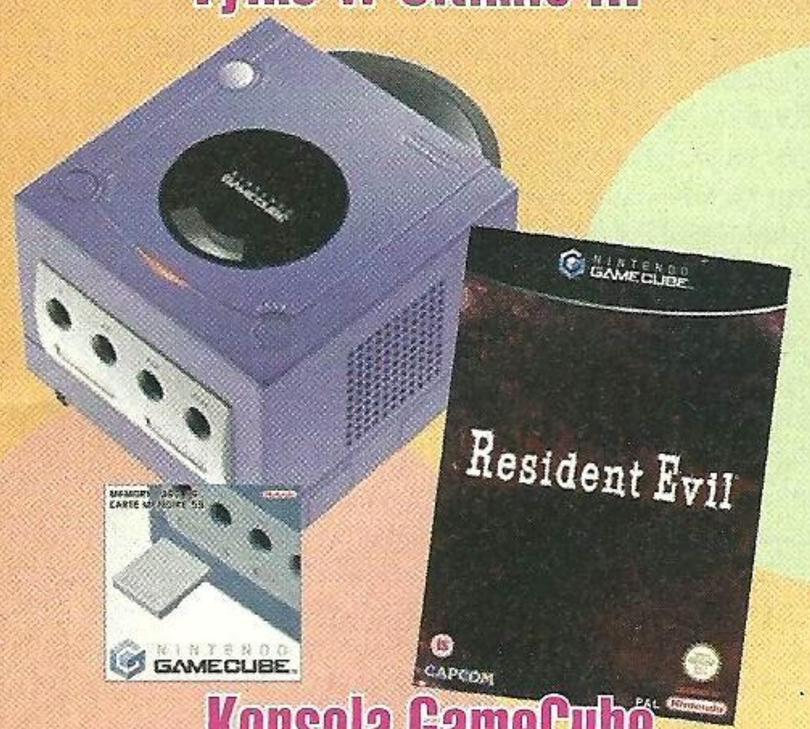
BLOODY ROAD: PRIMAL FURY 229
LUIGI'S MANSION 239
NBA COURTSIDE 2002 239
RESIDENT EVIL 229
ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER 2 229
SUPER SMASH BROS. MELEE 239
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADV. 239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 229
WAVE RACE: BLUE STORM 239
i inne: szczegóły www.ultima.pl
Akcesoria:
Konsola GameCube 949
Kabel RGB Full Joytech 99
Pad 145
Memory Card 89
Kabel RGB 129
Kabel AGB (GB Advance – GameCube) 59
Kabel AGB BIG BEN (GB Advance – GameCube) 39
RF Switch (przejściówka na wejscie antenowe) 89

X-BOX

COLIN McRAE 3 ....tel.
CONFICT DESERT STORM ....tel.

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

Tylko w Ultimie !!!



Konsola GameCube + karta pamięci + Resident Evil

~~1287 PLN~~ **1199 PLN**

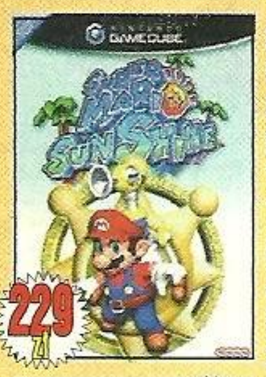
Europejska premiera 18 września. Nie przegap !!!

Najlepszy rajd w historii gier już na początku października. Zamów przed premierą w super cenie!

Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna oferta 24 godz./dobę, terminy, zapowiedzi, zamówienia przedpremierowe, 7 dni w tygodniu.



DEAD or ALIVE 3 259
HALO (ang.) 279
PROJECT GOTHAM 259
RALLY SPORT 259
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 259
TUROK EVOLUTION ..... tel.
i inne: www.ultima.pl

Akcesoria:

Konsola X-Box ..... tel.
RGB Scart Big Ben 49
RGB Scart + wyjście optyczne 79
RGB + S-Video + Optic Cable 119
Joypad oryginalny 199
Pilot DVD Unlock 199

DREAMCAST

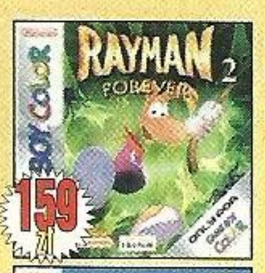
FUR FIGHTERS 199
HEAD HUNTER 199
JET SET RADIO 149
NBA 2K2 199
PHANTASY STAR ONLINE 149
PHANTASY STAR ONLINE 2.0 199
SHENMUE 2 199
SONIC ADVENTURE 2 199
SOUL CALIBUR 199
VIRTUA TENNIS 2K2 199

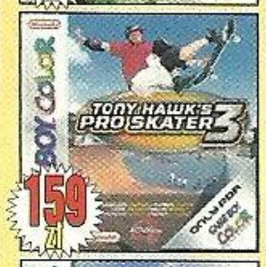
Akcesoria:

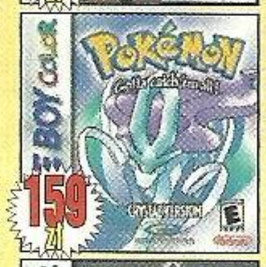
Konsola Dreamcast 449
Bio gun 99
Joypad Dreampad 79
Joypad oryginalny 109
Karta pamięci 1MB 59
Karta pamięci 4MB 99
Karta Pamięci oryginalna 109
Kierownica Interact (zawiera pedały) 199
Kierownica oryginalna 109
Klawiatura 69
Myszka 129
N–PAL Convertor 99
Przedłużacz do joypada 39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2) 69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC 89
RGB Scart Cable + AV 39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) 99
Vibration Pack – nieoryginalny 59

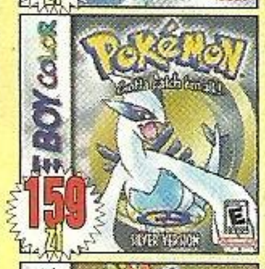
GAMEBOY ADVANCE

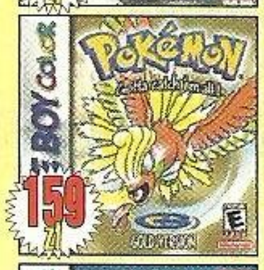
ADVANCE WARS 179
CRASH BANDICOOT 189
DONALD DUCK ADVANCE 139
DOOM 199
EARTHWORM JIM 139
F-ZERO 179
FINAL FIGHT ONE 139
ECKS vs SEVER 199
FINAL FIGHT 199
GOLDEN SUN 179











GT ADVANCE 149
HARRY POTTER 199
ISS 149
JACKIE CHAN ADVENTURES 139
MAT HOFFMAN's PRO BMX 139
SHAUN PALMER's PRO SNOWBOARDER 139
SPYRO 199
STEVEN GERRARD's TOTAL SOCCER 139
SUPER MARIO ADVANCE 2 179
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 219
WARIO LAND 4 179
WOLFENSTEIN 189

Akcesoria:

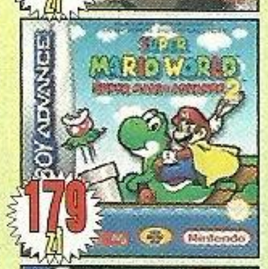
Konsola GAMEBOY ADVANCE 399
Lampka 29,90
Link Cable 49
Link Cable GBA<–>GBC 49
Lupa na ekran z podświetleniem 24,90
Pokrowiec przezroczysty 29,90
Pudełka na gry (5 SZTUK!) 29,90
Uchwyt 39,90
Wymienna szybka 29,90
Zasilacz + akumulator 59,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej 49,90

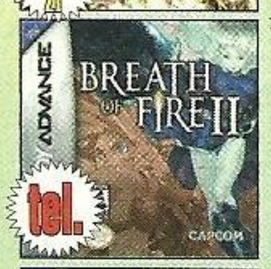
GAMEBOY COLOR

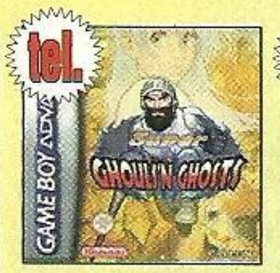
ALIENS THANATOS ENCOUNTER 149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE 149
CANNON FODDER 149
CHICKEN RUN 149
DONKEY KONG COUNTRY 159
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE 149
KSIĘGA DŻUNGLI 79
MARIO TENNIS 149
MEN IN BLACK 79
METAL GEAR SOLID 149
NHL 2000 99
PLANETA MAŁP 79
POKEMON GOLD 159
POKEMON SILVER 159
POKEMON TRADING CARD GAME 149
POKEMON YELLOW 159
PURE RIDE 99
RAYMAN 2 159
READY TO RUMBLE 149
RESIDENT EVIL: GAIDEN 159
STAR WARS EPISODE I RACER 159
SUPER MARIO BROS DELUXE 149
THE MUMMY 149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR 149
TOCA TOURING CAR 149
TOMB RAIDER 149
TONY HAWK PRO SKATER 3 159
TOY STORY RACER 79
TRACK & FIELD SUMMER GAMES 99
TUROK RAGE WARS 149
VIP 79
WARIOLAND 2 149

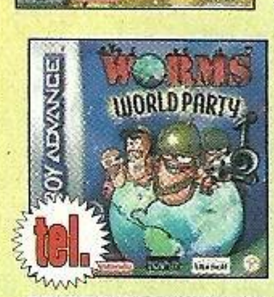
Akcesoria:

GAMEBOY COLOR 299
POWER PACK (zasilacz + akumulator) 49
CAMERA GAMEBOY 189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC 29.90
8 w 1 – ZESTAW 129
LINK CABLE 29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM 29.90
LAMPKA 19.90









Illuminator Pro do GBA. Rewelacyjne oświetlenie, zawiera akumulator i zasilacz

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**
8. **Koszty wysyłki tylko 9 PLN.**

NEO PLUS

nr 46 wrzesień/
październik
(09 i 10/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Janusz Wasilewski
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Grzegorz Oleksiuk
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy & sista A

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Buddha Bar II, Morcheeba - Charango, A Nightmare Before Christmas OST (spooky), Peja - Na legalu, Linkin Park - Reanimated (hell yeah!)

Greetz:
Asik & superstar Olo - jeszcze nie chodzi, a już gwiazdor :) I love you two!
eMPe - goodluck with TS!
KaPe - be strong, work hard!

Cześć!

Przepraszamy za spóźnienie. Nagle wyskoczyły kłopoty natury technicznej, związane bezpośrednio z drukiem. Ale chyba temu numerowi wyszło to na dobre – przytył o 16 stron, na których znalazły się recenzje najnowszych gier. W związku z tym cykl wydawniczy Neo Plus ulegnie zmianie – nowego numeru spodziewajcie się pod koniec miesiąca.
A na świecie, po średnim starcie, Xbox zaczyna się coraz bardziej liczyć w walce o miejsce pod telewizorem. Microsoft szaleje, kupując developerów i wydając setki milionów dolarów na akcje promocyjne. Czy wiecie, że niemal w każdej grze wydanej zarówno na PS2, jak i na Xboxa, w wersji na X'a znajdują się dodatki i bonusy? Czasami są to drobiazgi, jak choćby dodatkowy kostium bohatera, ale są. Po obniżce ceny, konsola Microsoftu z wbudowanym twardym dyskiem i kartą sieciową jest tańsza od PlayStation 2. Za wcześnie by formułować daleko idące wnioski, ale jedno jest pewne – Ms zaczyna ostro walczyć.
Tymczasem Polska to taki dziwny kraj, w którym wszystko dzieje się na opak. Jak świat długi i szeroki, rządzą konsole. U nas, po trwającej kilka lat eksplozji konsolowej manii związanej z PSX'em, powoli wraca dominacja pecetów. Pisma konsolowe zostają zamknięte, bądź zmieniają profil. Pojawiają się za to nowe magazyny o grach na PC. Xboxa nie ma w oficjalnej dystrybucji, a kupienie nowych gier na GameCube graniczy z cudem. Co będzie dalej z konsolami w Polsce? Czas pokaże. Jedno jest pewne: gdy będziemy już w Unii, zarówno konsole, jak i gry powinny być tańsze. Powinny, ale... Tu niczego nie można być pewnym.
My też walczymy. W październiku planujemy wznowienie GameBoy Magazynu – na lepszym papierze, z nową myślą przewodnią i pod nowym kierownictwem. Jestem pewien, że spodoba się Wam jeszcze bardziej. Wszystko już gotowe, a jedyne, na co czekamy to sprzyjający termin druku.
Do przeczytania.

Gulash

ECTS 2002

Nasz specjalny wysłannik, niejaki Bananowicz odwiedził zarówno samą imprezę w Londynie (na której oprócz PESZ nie działo się nic ciekawego), jak i poboczne, organizowane przez Electronic Arts i Eidosa (gdzie było ciekawiej). Relacja na cztery strony.

str 32

TRZECIA GENERACJA

Czy po tych kilku latach obecności na rynku z PS2 da się jeszcze coś wycisnąć? Pięć gier, które ukażą się w sezonie świątecznym przekonuje, że tak. Położyliśmy ręce na roboczych wersjach tych pozycji i szczerze mówiąc jesteśmy zachwyceni... Osiem stron raportu!

str 24

OPISY

Trzy opisy do świetnych gier. Onimusha 2 na PlayStation 2 oraz Prisoner Of War i The Thing na PS2 i Xboxa. Szczególnie polecamy The Thing - to naprawdę znakomity horror.

str 76

Tekken 4 str 44

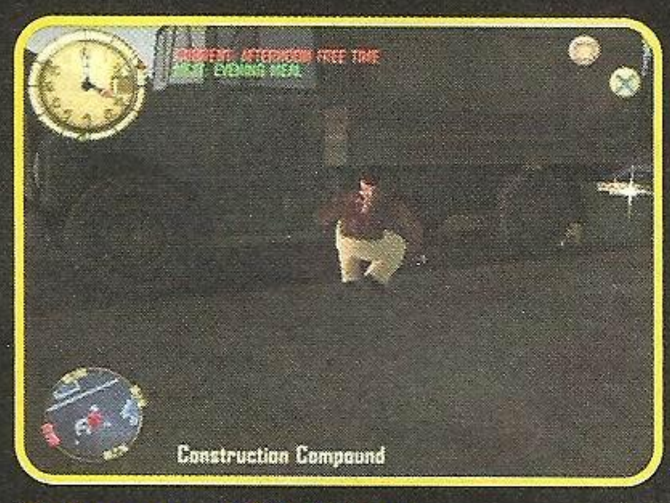
...dostępny w Palu. I, kurde blaszka, ma przełącznik na 60Hz! Ale czy zarządził? Gulash podejmuje rękawicę...

The Thing str 58

Blisko dwudziestoletni film Johna Carpentera to klasyka gatunku horrów. A gra? Sprawdza ją Gangsta!

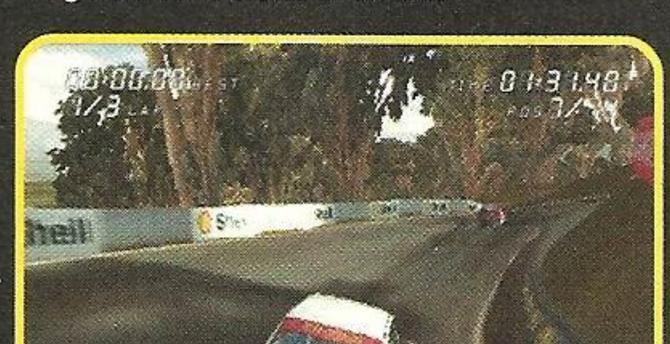
Turok Evolution str 62

Indianin z siekierką polujący na dinozaury powraca na PS2 i Xboxa. Banan wciela się w rolę Turoka.



Prisoner Of War str 66

Jak przeżyć w obozie jenieckim podczas Drugiej Wojny Światowej. A raczej: jak z niego zbiec. Ucieka Grabarz.



TOCA Race Driver str 48

Długo oczekiwany wyścig Codemasters jest nieco inny, niż się tego spodziewaliśmy. Marcellus zasiada za kółkiem.

news

Granie prawnie zabronione! 04
GTA3 Vice City 22
ECTS 2002 32

raport

PS2 - Trzecia Generacja: The Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper, WRC2 24

recenzje

AntZ Extreme Racing 39
Armored Core 3 64
Blade 2 47
Capcom vs SNK Pro 43
Circus Maximus 72
Commandos 2 57
Conflict: Desert Storm 65
Crazy Taxi 3 54
Dead To Rights 69
Delta Force: Urban Warfare 40
Digimon World 3 73
Enclave 55
Firebugs 39
Ferrari F355 Challenge 36
Gundam Battle Assault 2 43
Gundam: Zeonic Front 60
Hunter: The Reckoning 46
Ikaruga 61
Klonoa Beach Volleyball 37
Onimusha 2: Samurai's Destiny 70
Planet Of The Apes 42
Prisoner Of War 66
Rainbow Six: Lone Wolf 41
Scorpion King: Rise of the Akkadian 68
Sega Sports Tennis 2K2 36
Sega GT 2002 56
Slam Tennis 36
Street Hoops 38
Super Shot Soccer 37
Tekken 4 44
The Amazing Virtual Sea-Monkeys 37
The Thing 58
TOCA Race Driver 48
Turok Evolution 62
V.I.P. 39
Westlife Fan-O-Mania 39

help!

Onimusha 2 78
Prisoner Of War 76
The Thing 81

redakcja

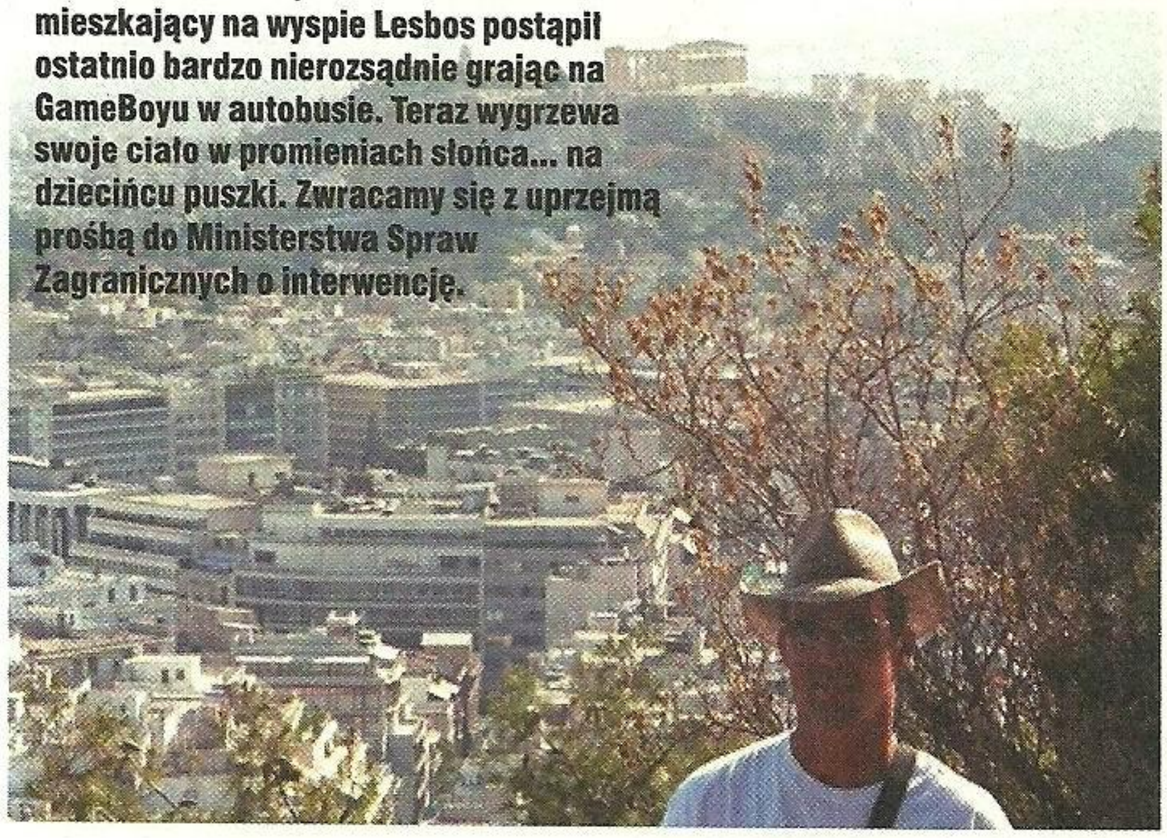
ARCADIA 92
ARCHIWALIA 93
COOL STUFF 98
FAQ 95
FIGHT CLUB 86
GALERIA 97
KONKURSY 99
NEON 88
POCKET 74
TIPS & TRICKS 75

Transmission

NEWS

GRANIE SUROWO WZBRONIONE!

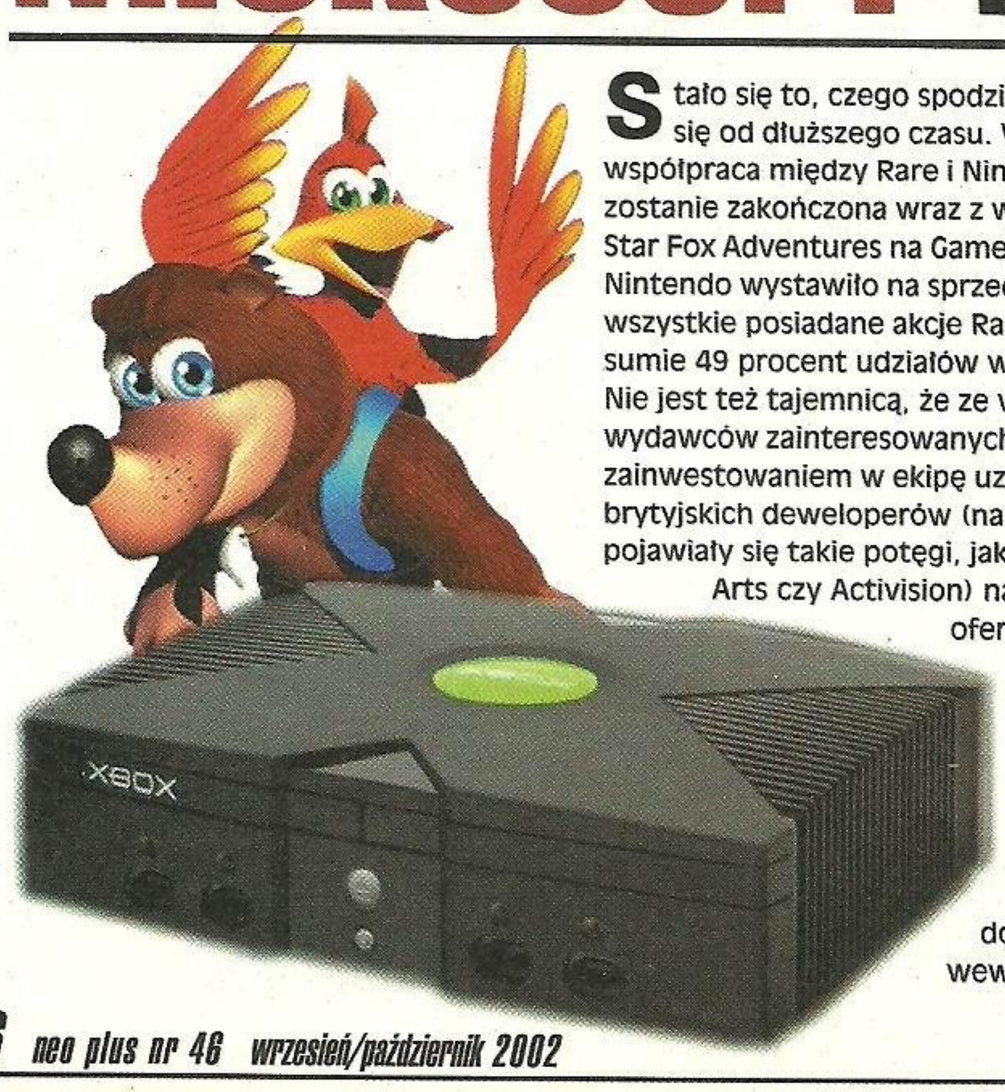
W Grecji. To nie jest żart! Zresztą prima aprilis dopiero za kilka miesięcy. Ale do rzeczy. W kraju, który jest kolebką demokracji, (choć ta ich antyczna demokracja nie była wcale taka demokratyczna, ale to już inna sprawa) w lipcu tego roku weszło w życie nowe prawo... Zakazujące jakiegokolwiek grania oraz, co niemal równie dziwne, posiadania gier i sprzętu służącego tylko i wyłącznie elektronicznej zabawie. Dokładnie tak. Jakiegokolwiek. Nieważne czy grasz na automacie w 18-Wheelera, siedzisz w domu i tniesz na PC w Pasjansa lub, nie daj Boże, Sapera albo wyżywasz się na przeciwnikach w VF4. Co więcej – w myśl przepisu nie wolno grać w gierki na komórce, a o GameBoyu możecie w ogóle zapomnieć. Pod genialną ustawę podpadają laptopy, palmtopy i inne takie urządzonka. Wszystko, dosłownie wszystko, co służy (lub może – „O widzę, że pan turysta ma komórkę Nokii... Do paki, do paki!!) elektronicznej rozrywce.
Wydaje się to absurdalne? Myślcie, że Was wkręcamy w jakieś chore jazdy? Nie, to jest prawda. Może i trąci kafkowską rzeczywistością, ale prawda. Absurd powiecie. No jasne, że absurd! Ale poczekajcie jeszcze trochę, a i u nas doczekamy się takiego prawa – wystarczy, że Rydzyk, Lepper, Jankowski i inni im podobni dorwą się do władzy... Teraz posłuchajcie, co za granie grozi. Tylko mocno stańcie na nogach, bo sumy powalają. Najniższym wymiarem kary jest grzywna w wysokości 5.000 euro czyli... jakieś 20.000 złotych! (To chyba za wężyka na komórce czy pasjansa na PC). Teraz idzie najlepsze... Górna granica to, bagatela, 75.000 euro!!! Tyle trzeba dać za Audi A8 czy inną super brykę. No, mózg się po prostu lasuje. Przewidziano również kary więzienia - od 1 do 12 miesięcy (rok nie wyrok...). W tym wypadku sentencję „Twarde prawo, ale prawo" warto by przerobić na „Durne prawo, ale prawo". Brak nam po prostu słów. To jest chore. Prawdziwa paranoja, nawet Dick i Orwell nie daliby rady czegoś takiego wymyślić.
Jaka jest przyczyna takiego stanu rzeczy? Ano, rząd Grecji nie radził sobie z nielegalnym hazardem, a co lepsze nie poradził sobie z odróżnieniem hazardu od grania w gry elektroniczne, komputerowe i tym podobne, więc po prostu wszystkiego zakazał. Metoda łatwa, prosta i skuteczna, ale nienajlepiej świadczy o greckich prawodawcach, a na myśl przywodzi reżimy totalitarne. Ale chłopaki mają już doświadczenie. To nie pierwsza taka akcja w Grecji – trzydzieści lat temu zabronione było granie w karty... Swoją drogą ciekawe ile cyganek wsadzili za stawianie pasjansa?
To idiotyczne prawo doczekało się protestu ze strony greckich graczy. Pomóżcie im - wejdźcie na stronę i podpiszcie się pod petycją. Oto adres: http://www.netcafe.gr/protest/protest.php?lang=english
My już się podpisaliśmy.



Nasz grecki korespondent Kostas Klitoris mieszkający na wyspie Lesbos postąpił ostatnio bardzo nierozsądnie grając na GameBoyu w autobusie. Teraz wygrzewa swoje ciało w promieniach słońca... na dziecińcu puszki. Zwracamy się z uprzejmą prośbą do Ministerstwa Spraw Zagranicznych o interwencję.

Z ostatniej chwili. W Salonikach odbył się proces właściciela i dwójki pracowników kafejki internetowej, w której można było zagrać w Counter-Strike'a. Sędzia po prostu oddalił sprawę – czyżby też lubił sobie pograć w CSa? Ale uważajcie – nie zawsze jest lekko. W Wielkiej Brytanii na cztery miechy paki został skazany koleżka, który grał w Tetrisa na komórce... Ale robił to na pokładzie samolotu, a tam ze względów bezpieczeństwa nie wolno mieć włączonej komórki. Co więcej nie chciał przestać pomimo nalegań obsługi. I jeszcze jedno śmieszne zdarzenie (aż szkoda, że to nie kwiecień): W konkursie Age of Mythology (gra Microsoftu na peceta) można wygrać podróż do... Grecji. Ehehehe, nie ma to jak wyczucie.

MICROSOFT KUPIŁ RAREWARE



Stało się to, czego spodziewaliśmy się od dłuższego czasu. Wieloletnia współpraca między Rare i Nintendo zostanie zakończona wraz z wydaniem Star Fox Adventures na GameCube. Nintendo wystawiło na sprzedaż wszystkie posiadane akcje Rare, w sumie 49 procent udziałów w firmie. Nie jest też tajemnicą, że ze wszystkich wydawców zainteresowanych zainwestowaniem w ekipę uzdolnionych brytyjskich deweloperów (na tej liście pojawiały się takie potęgi, jak Electronic Arts czy Activision) najlepszą ofertę zaprezentował Microsoft, który już niebawem dołączy Rareware do listy wewnętrznych studiów skrupulatnie opracowujących gry na Xboxa.
Autorzy takich hitów jak Banjo-Kazooie, Perfect Dark, Jet Force Gemini czy Conker's Bad Fur Day z pewnością pomogą gigantowi z Redmond zyskać nowych zwolenników, a być może odbiorą także część elektoratu Nintendo.
Jak się dowiedzieliśmy, około roku temu Nintendo mogło stać się właścicielem pełnego pakietu akcji Rare, a co za tym idzie jedynym udziałowcem firmy. Szefowie Nintendo zadecydowali jednak inaczej, ale dlaczego - tego nie wiemy. Samo Nintendo tłumaczy sprzedaż Rare dość słabymi wynikami finansowymi generowanymi przez gry tego studia w ostatnich dwóch latach.
W sumie dlaczego mają być mocne, skoro w Conkera grało całe dziesięć osób posiadających jeszcze wtedy N64, a na GameCube Rare jeszcze nic nie zaproponowało.
Nieoficjalnie mówi się, że bracia Stamper (właściciele Rare) mieli zwyczajnie dosyć ograniczania się do jednej firmy zmuszającej ich do produkcji infantylnych gier - tymczasem oni chcieliby zająć się grami dla starszych graczy.
W dalszym ciągu trwają rozmowy na temat praw autorskich do niektórych gier i postaci – wiadomo, że bohaterowie gier Nintendo (Donkey Kong, Diddy i cała ekipa z Donkey Kong Country czy Diddy Kong Racing) występujący w grach Rare nie mają prawa pojawić się gdzie indziej, niż na systemie Nintendo. Natomiast nie do końca roztrzygnięta pozostała kwestia własnych gier Anglików – Perfect Dark, Conker, Banjo-Kazooie... Być może ich kontynuacje ujrzymy właśnie na konsoli Microsoftu. A być może Rare zaszaleje z czymś zupełnie nowym.
Jedno jest pewne – Rare robi teraz gry na Xboxa.

Newsflash

■ Baldurs Gate Dark Alliance PL trafił do kosza! Oto komunikat, jaki otrzymaliśmy od firmy CD Projekt:

„Firma CD Projekt z przykrością informuje graczy, że pomimo poniesionych olbrzymich kosztów związanych z lokalizacją Baldur's Gate Dark Alliance dla konsoli PS2 oraz ukończenia prac nad polską wersją nie może wydać tej gry w Polsce. Związane jest to problemami wewnętrznymi firmy Interplay.
Jednocześnie pragniemy poinformować, że rozpoczęliśmy prace nad przygotowaniem innej gry na PlayStation 2 w polskiej wersji językowej. Wkrótce podamy więcej szczegółów na ten temat."

Naprawdę wielka szkoda! Cała redakcja pochyla się w ciszy nad truchłem tego tytułu. Mamy nadzieję, że następnym razem nie dacie ciała i w końcu zagramy w spolszczoną grę na PS2. Najlepiej jeszcze przed ukazaniem się PS3... A my tak czekaliśmy...

■ Agencja Reuters podała, że w Xboxach montowany będzie nowy chip graficzny, produkowany przez kalifornijską firmę Campbell. Chip ten będzie tańszy (dla Microsoftu) niż stosowane do tej pory rozwiązanie, ale oczywiście w pełni kompatybilny z wszystkimi grami.

■ Sega zapowiedziała, że niemal wszystkie nowe gry na Xboxa będą wyposażone w ścieżkę dźwiękową w Dolby Digital 5.1. Na razie będą to: ToeJam & Earl III, Panzer Dragoon Orta, The House Of The Dead III oraz Sega GT 2002.

■ A oto oficjalna, prosto z Sony America, lista gier obsługujących Network Adaptor – czyli przystawkę umożliwiającą łączenie się PS2 z Internetem i multiplayerową zabawę. Do końca roku tylko (a może aż) tyle. My czekamy na jakieś info od Sony Europe, bo Madden 2003 nie może nas już mniej obchodzić. Go go Konami...

NFL GameDay 2003
NFL 2K3
Madden NFL 2003
SOCOM: U.S. Navy Seals
Twisted Metal: Black Online
ATV Offroad Fury 2
Tony Hawk's Pro Skater 4
Tribes Aerial Assault
Auto Modellista
My Street
Frequency 2

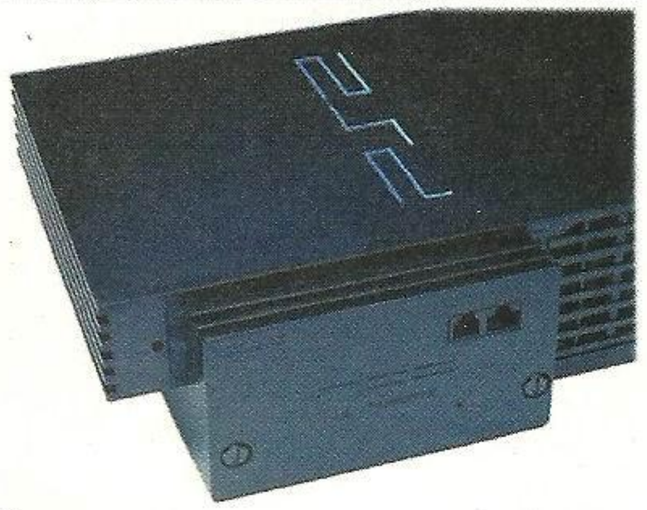
■ Dżizas Krajst jak ten czas leci! Niedawno szaleliśmy przy Burnoucie, a już w październiku na półki trafi Burnout 2: Point Of Impact na PS2.

■ Wow! W grze Kelly Slater's Pro Surfer znajdować się będzie grywalne demo Tony Hawka Czwartego! Jest to o tyle fajna informacja, że Kelly Slater ukaże się dosłownie na dniach...

■ Odgrzewania klasyki ciąg dalszy. Jeśli mało Wam strzelania do telewizora na PS2, niebawem w sklepach znajdzie się megapack shooterów Namco. W skład zestawu wejdą Point Blank 1-4 oraz Time Crisis. Nie będzie żadnych usprawnień graficznych.

PS2 ZŁAPANE W SIEĆ

Bill znowu się spóźnił. Jak to dobrze, że jest właścicielem Microsoftu, gdyby nie to... Ale zacznijmy od początku. Sony od bardzo dawna zapowiadało, że PS2 trafi do Sieci. Czekaliśmy, czekaliśmy i się doczekaliśmy. No może nie wszyscy, ale z pewnością gracze w USA. Za to dobrodziejstwo proponuję podziękować panu wymienionemu w pierwszym zdaniu. Dlaczego? To proste, gdyby Xbox nie zagroził projektem Xbox Live i nie był naprawdę poważną konkurencją dla PS2 to Sony jeszcze długo nabierałoby wody w usta przy każdym pytaniu, w którym pojawiają się słowa „network" i „adaptor". Dreamcast mógł się łączyć z Siecią, ale Sony go zlekceważyło – czyżby wiedziało, że padnie? Nieważne... Ważne jest to, że Sony Xboxa nie zlekceważyło i ostro wzięło się do roboty. Tak ostro, że na kilka miesięcy przed Xbox Live wypuściło w USA Network Adaptor za cenę czterdziestu zielonych bez jednego centa. Stało się to 27 sierpnia.
Network Adaptor wygląda jak zwykłe czarne pudełeczko z dwoma wtyczkami i dwoma śrubkami. Montaż jest banalnie prosty, nie trzeba nawet śrubokręta – wystarczy mała moneta. Wystarczy zdjąć klapkę zasłaniającą wnękę przeznaczoną na dysk twardy (kiedy?) i przykręcić pudełeczko. Potem konfiguracja i łączenie się z siecią. Razem trwa to wszystko około dziesięciu minut. Network Adaptor zawiera w sobie zwykły modem 56K, a jak wiadomo - nie jest to najszybszy sposób łączenia się z Internetem. Dlatego można też wykorzystywać łącza szerokopasmowe, a wtedy wszystko będzie śmigać jak należy.
My jako Europejczycy, pełną niemal gębą (co nie zawsze jest pochwałą – patrz: „Grecy mają zakaz..."), musimy jeszcze poczekać na dobrodziejstwo sieciowej rozgrywki. W zamian obiecujemy i mamy nadzieję dotrzymać słowa, że w przyszłym numerze znajdziecie coś więcej na temat PlayStation 2 Online – być może test pierwszych gier, problemy z łączeniem i kompatybilnością niektórych modeli PS2 oraz zapowiedzi tytułów wykorzystujących Network Adaptora.
PS: To naprawdę ADAPTOR, nie ADAPTER.



NOWE CENY KONSOL

Na ECTS oprócz pokazania wielu gier podano do wiadomości informację, na która czekało wielu graczy – obniżka cen konsol! Pierwsze wyskoczyło Sony, w chwilę potem odpowiedział Microsoft. I tak od września ceny Xboxa oraz PlayStation 2 spadły o całkiem pokaźne kwoty. Od teraz, w Eurolandzie Xbox kosztuje 249 euro, a konsola Sony jest o 10 euro droższa. Tylko Nintendo nie zdecydowało się jeszcze na obniżkę ceny GameCube'a, ale prawdopodobnie zrobi ten krok jeszcze przed świętami. Choć z drugiej strony GameCube i tak jest bardzo tani, więc nie za bardzo jest z czego ścinać. Jako, że nie jesteśmy (mamy nadzieję, że „jeszcze") w Unii Europejskiej, to nas te obniżki nie do końca dotyczą. Przecież Xbox i tak nie ma u nas dystrybutora. Pomimo to Sony Poland zdecydowało się na obniżenie ceny PS2 o dwieście złotych – obecna oficjalna cena PlayStation 2 wynosi 1299 złotych. Przez cały wrzesień przy zakupie konsoli dostaniemy gratis jedną z gier, które dystrybuuje Sony Poland.
Oczywiście wiadomo, dlaczego obniżka jest tak „mała".
Jako, że nie jesteśmy w Unii, za import konsol do Polski Sony Poland płaci cło i podatek graniczny.

BĘDZIE HALO 2

Halo 2 zostało oficjalnie zapowiedziane. I to z wielką pompą - Microsoft wybrał trailer właśnie tej gry do promocji najnowszego Media Playera dla Windows XP. Tym razem Master Chief będzie musiał stawić czoła obcym, którzy - mimo prób powstrzymania ich - właśnie atakują Ziemię. Oto kilka shotów... Śliczny zwiastun obejrzycie pod adresem: **www.xbox.com/halo2-trailer.htm**
Microsoft zapowiedział także kontynuację Project Gotham Racing.

GAMECUBE: STAN NA WRZESIEŃ 2002

Nintendo nie rozpieszcza posiadaczy GameCube nowymi grami. W tej chwili w Europie dostępnych jest około czterdziestu gier, z czego 9 to gry ekskluzywne dla tego systemu.
W Polsce - oprócz gier dostępnych dzięki oficjalnemu dystrybutorowi Nintendo - sprzedażą gier zajmują się firmy Cenega oraz Lem. Prawda jest taka, że niezwykle trudno jest większość kupić. Oto lista, która pomoże Wam w poszukiwaniach.

Agressive Inline
Bloody Roar 2: Primal Fury
Dark Summit
Donald Duck Quack Attack
18 Wheeler
Extreme G 3
ESPN Winter Sports 2002
Fifa 2002
F1 2002
Freekstyle
Gauntlet Dark Legacy
ISS 2
James Bond 007: AUF
Jeremy McGarth Supercross
Luigi's Mansion
Legends Of Wrestling
MX Superfly
NBA Courtside 2002
NHL Hitz 2002
Pikmin
Red Card Soccer
Spy Hunter
Sonic Adventure 2 Battle
Simpsons Road Rage
Star Wars Rogue Leader
Super Monkey Ball
SSX Tricky
Spiderman The Movie
Super Smash Bros Melee
Tarzan Freeride
Tony Hawk's Pro Skater 3
Universal Studios
Virtua Striker 3 ver 2002
Worms Blast
Wave Race Blue Storm
Zoo Cube

Do tego grona dołączą w tym miesiącu Resident Evil, Turok Evolution oraz Sega Soccer Slam (oraz być może inne pozycje), które na sto procent zrecenzujemy za miesiąc. A dalej powinno być już lepiej - na horyzoncie już widać Super Mario Sunshine, Star Fox Adventures, Metroida, Zeldę i inne dobre gry tej firmy.

GunGrave

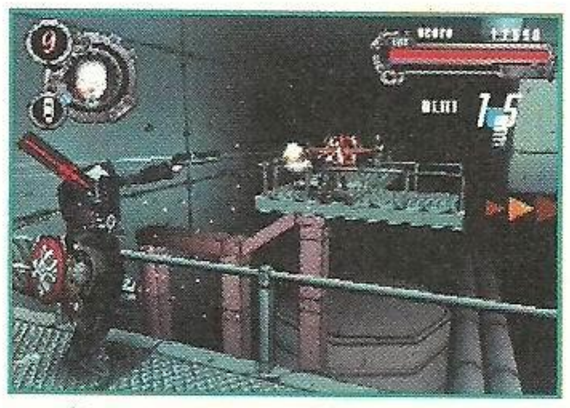
PS2 Sega sucks?

Czyżby pierwsza wielka wpadka Segi? Gungrave jest grą z wielkim potencjałem i wspaniale wykonaną, ale... chyba nie daje przyjemności z zabawy! Pierwsze skojarzenie – Devil May Cry. Sterujemy poczynaniami kolesia (widok zza pleców), który uzbrojony jest w zestaw "mały niszczyciel". W skład zestawu wchodzą pistolety i monstrualna wyrzutnia rakiet, której niewiele brakuje, by wyglądała jak zawieszony na plecach fortepian. Do tego długi płaszcz, wysokie buty, chrzęst łańcuchów i mamy postać, którą najlepiej opisać jako Dantego z DMC, który stał się wiernym fanem Spawna i Desperados (oraz Lobo).

Całe środowisko wykonane w trybie cel shading, więc wygląda jak jakaś mroczna kreskówka... może nawet anime. Poziomy i kolejne na nich sceny poprzetykane są filmikami FMV popychającymi akcję do przodu. Ślicznymi filmikami – dodajmy. Mrocznymi i klimatycznymi. Dobra – zaczynamy grać. Idzie koleś, więc naparzamy z gnatów. Im szybciej walimy po przyciskach joypada, tym lepiej. Więc w końcu kładziemy kontroler na kolanie i jazda. To, co się dzieje na ekranie jest po prostu nie do opisania. Wrogowie padają jak muchy, pociski tną powietrze niczym krople deszczu podczas wiosennej burzy. Total mortal odjazd! Jeśli uzyskamy odpowiednią szybkość wciskania nasza dziarska postać dosłownie unosi się w tańcu śmierci. Strzela znad głowy, między nogami, tyłem – siewca zniszczenia. Wyobrażacie sobie, ten miód wyciskający się, niczym mięso na mielone kotlety przez wentylatory Ps2? Rzuciła Cię dziewczyna (tadadadadada!), zawalony sprawdzian (tadadadadada!), zupa była za słona (tadadadada!)... Super sprawa. Tak więc idziemy przed siebie, a za nami tylko pożoga. Od czasu do czasu na modlę Desperados zarzucamy wyrzutnię na ramię i bang!

Do GunGrave można podejść zupełnie inaczej, jeśli na przykład dostanie sią ją za darmo. Niestety, tak dobrze to najczęściej nie ma...

Niestety... Gdzieś tu umyka ta wielka zabawa, którą nieść miała Gungrave. Kolejne poziomy nie niosą ze sobą niczego nowego i w zasadzie gra nudzi się już po trzecim, a najbardziej wytrwałym (jak ja!) maniakom tego typu gier – po piątym epizodzie. Ciężko czerpać przyjemność z bezładnego rozwalania wszystkiego i to nawet bez specjalnego celowania. No bo pomyślcie sami, jak te poziomy mogłyby wyglądać, co by się tam mogło dziać... Ale się nie dzieje. Levele nie są urzekające, bo grzeszą nagą liniowością. Widać co się



stanie, gdzie trzeba iść. Ciągle zresztą dzieje się to samo, więc specjalnej filozofii, ani jasnowidza tu nie potrzeba. Jedynym ciekawym elementem gry są walki z bossami. Ci są faktycznie zakręceni – jakby żywcem z jakiegoś horrorowatego anime. I super. Ale poza tym? No nie wiem. Mieliśmy okazję testować wersję japońską – może poczekajmy z werdyktem na wersję zrozumiałą, choć z zapowiedzi recenzentów amerykańskich widać już, że podział ocen jest identyczny: wysokie noty za wygląd i dźwięk, niskie za grywalność. A szkoda produktu, który jest naprawdę dobrze wykonany. Jednakowoż do powtórzenia sukcesu Devil May Cry trzeba dotrzeć zupełnie inną drogą. Gry typu Gungrave pokazują dobrze, że nawet za takimi zręcznościówkami jak DMC kryje się dobrze rozpracowany pomysł i masa pracy. Nie tylko przy grafice i dźwięku.

R/C Copter Challenge

PS2 „R/C" znaczy Radio Controlled...

Ponad dwa lata temu Titus wydał na PSX'a grę pod tytułem RC Stunt Copter - symulator sterowanego radiem helikoptera. Gra spotkała się życzliwym przyjęciem recenzentów i graczy, w N+ też zebrała pochlebne oceny. Po Titusie pałeczkę przejmuje Xicat i postara się powtórzyć sukces RC Stunt Coptera na PS2. Znów będziemy mieli okazję przetestować swoje umiejętności pilotażu i pewność ręki w kilku trybach gry. Jednym z nich będzie Adventure, gdzie musimy zakończyć przelot i wykonanie powierzonego zadania w wyznaczonym czasie. Inny to License - gra wyznaczy nam zadania, takie jak: precyzyjne lądowanie, kontrolowany zawis, przenoszenie ładunków, pościg za innym śmigłowcem i tym podobne. Do naszej dyspozycji będzie dziewięć oryginalnych, miniaturowych śmigłowców, każdy z innymi parametrami i z możliwością dokupienia, a nawet stworzenia własnych części. Punkty zdobędziemy za wykonywanie trików, skomplikowanych manewrów, omijanie przeszkód i oczywiście ukończenie zadania przed upływem czasu.

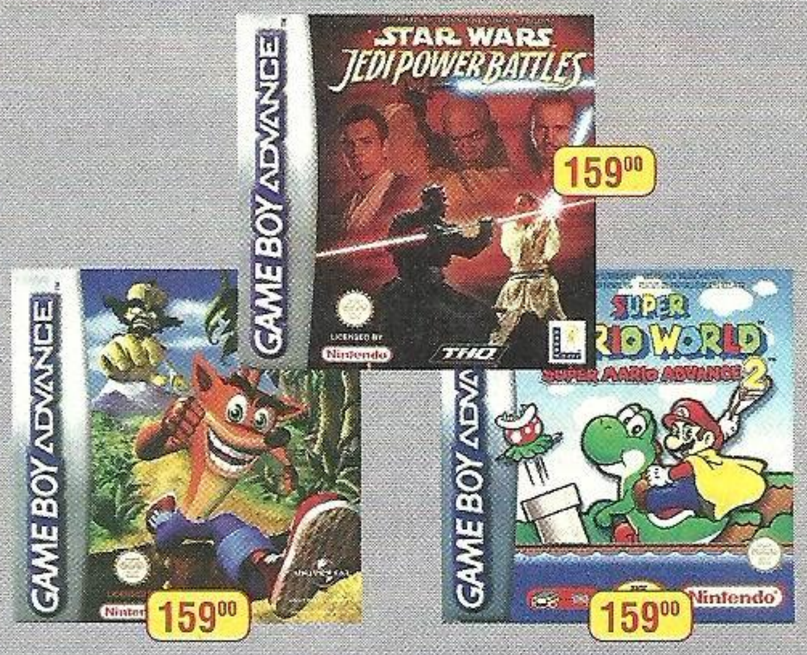
Choć RC Copter Chalenge wygląda całkiem dobrze, to do czołówki najładniejszych gier na PS2 bardzo mu daleko, ale w tego typu tytułach bardziej liczy się grywalność niż wygląd. A jeżeli ta gra będzie tak samo miodna jak poprzednik z PSXa, to wróżymy mu całkiem niezłą przyszłość. Nie będzie to żaden wielki hit, ale nabywców z pewnością znajdzie. Przecież każdy „duży" dzieciak lubi bawić się sterowanymi radiem pojazdami, a „wirtualny" helikopter nie jest tak drogi jak prawdziwy. Szykujcie pady, mały śmigłowiec wyląduje na Waszych konsolach już niedługo. Na wszelki wypadek narysujcie na nich H w kółku - to ułatwi sprawę.

PRZY ZAKUPIE DWÓCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU*

DOTYCZY RZECZY UŻYWANYCH

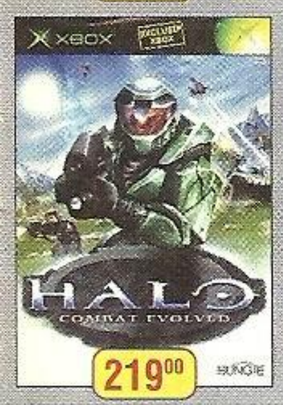
RENOMA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl



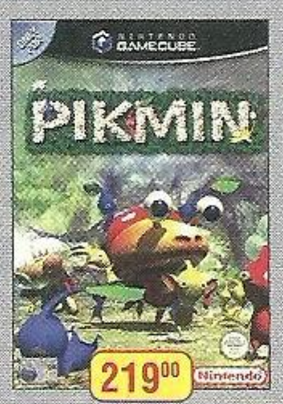
N 64

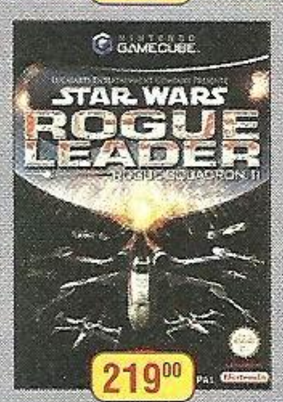
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	189,-
JOYPAD	129,-	79,-
KARTA PAMIĘCI	79,-	59,-
RUMBLE PACK	69,-	49,-
EXPENSION PACK	129,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	159,-	99,-
AIRBORDER	149,-	59,-
BANJO-KAZOOIE	199,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	179,-
BEETLE ADVENTURE RACING	199,-	129,-
COMMAND&CONQUER 3D	159,-	119,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	259,-	199,-
CRUSIN WORLD	159,-	99,-
DIDDY KONG RACING	159,-	99,-
DONKEY KONG 64	199,-	129,-
DOOM 64	149,-	79,-
DUKE NUKEM 2	199,-	149,-
EPISOD I RACER	149,-	99,-
EXTREME G	149,-	99,-
F ZERO X	149,-	99,-
FORMULA 1	149,-	99,-
GOLDEN EYE	149,-	99,-
GOLDEN EYE 2	259,-	199,-
HEXEN	149,-	99,-
ISS 98	149,-	99,-
MARIO 64	149,-	69,-
MARIO GOLF	149,-	99,-
MARIO PARTY 2	149,-	99,-
MARIO PARTY	149,-	99,-
MARIO TENNIS	149,-	99,-
MISSION IMPOSSIBLE	149,-	99,-
MORTAL KOMBAT 4	149,-	99,-
NBA CURTSIDE	149,-	99,-
NBA JAM 99	149,-	99,-
PERFECT DARK	199,-	149,-
POKEMON SNAP	149,-	99,-
POKEMON STADIUM	149,-	99,-
QUAKE 2	149,-	99,-
RAYMAN 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 64	149,-	99,-
ROGUE SQADRON	149,-	99,-
RR64	149,-	99,-
SHADOW MAN	149,-	99,-
SUPER SMASH BROS	149,-	99,-
TUROK 1	149,-	99,-
TUROK 2	149,-	99,-
TUROK 3	249,-	179,-
TUROK RAGS WARS	149,-	99,-
WWF ATTITUDE	149,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	149,-	99,-
ZELDA	149,-	99,-
ZELDA 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

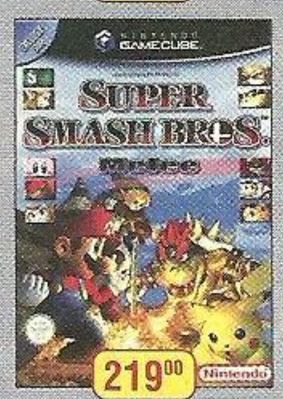


X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	219,-	189,-
AGRESIVE IN LINE	219,-	189,-
AMPED	219,-	179,-
BLOOD WAKE	219,-	159,-
BURNOUT	219,-	189,-
CIRCUS MAXIMUS	219,-	189,-
CRAZY TAXI 3	219,-	189,-
DARK SUMMIT	219,-	179,-
DEAD OR ALIVE 3	219,-	179,-
ENCLAWE	219,-	189,-
F1 2002	219,-	189,-
FUZION FRENZY	219,-	179,-
GUNVALKYRIE	219,-	189,-
HALO	219,-	189,-
ISS 2	219,-	189,-
JET SET RADIO	219,-	189,-
MAX PAYNE	219,-	189,-
MIKE TYSON BOXING	219,-	189,-
MORWIND	219,-	189,-
NBA 2002	219,-	189,-
NHL 2002	219,-	189,-
ONIMUSHA	219,-	189,-
PRISONER OF WAR	219,-	189,-
PROJECT GOTHAM	219,-	169,-
RALLY SPORT CHALL	219,-	189,-
SILENT HILL	219,-	189,-
SPYHUNTER	219,-	189,-
SSX TRICKY	219,-	189,-
THE SIMPSONS	219,-	189,-
TONY 3	219,-	189,-
TRANSWORLD SURF	219,-	189,-
TUROK	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.

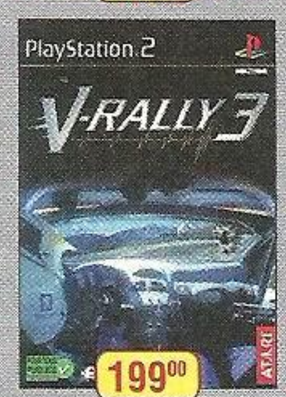


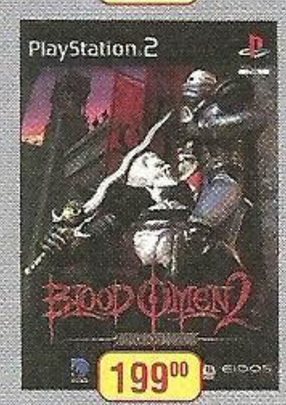


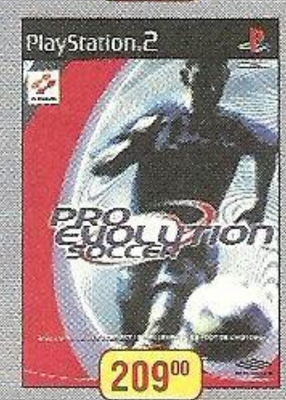


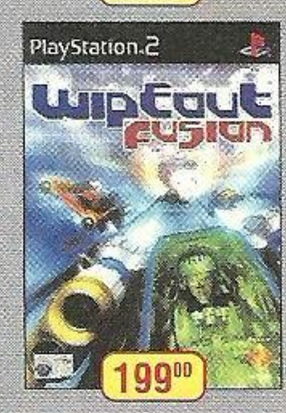
PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	159,-	tel.
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	159,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
CRASH 4	149,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	159,-	99,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	149,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	159,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	199,-	169,-
KESSEN	199,-	129,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
MADDEN 2001	199,-	99,-
MEN IN BLACK II	199,-	159,-
MAXIMO	199,-	169,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	159,-
MGS2	219,-	179,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2001	159,-	99,-
NBA 2K2	199,-	189,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NHL 2002	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	169,-
PRISONER OF WAR	199,-	159,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
QUAKE 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV	199,-	129,-
RED FACTION	119,-	99,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM	199,-	159,-
SILENT HILL 2	199,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	199,-	149,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	159,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SPIDER-MAN	199,-	159,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
STUNTMAN	199,-	159,-
TEKKEN TAG T.	119,-	99,-









PS 2

	NOWE	UŻYW.
THEME PARK	199,-	129,-
THIS IS FOOTBALL 2002	199,-	119,-
TIMESPLITTERS	199,-	129,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	159,-
TONY HAWK'S 3	199,-	169,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UNREAL	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	159,-
WIPEOUT	199,-	149,-
WRC	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	369,-	299,-
DUAL SHOCK	129,-	89,-
JOYPAD	49,-	29,-
ALIEN RESURRECTION	149,-	99,-
BLADE	99,-	69,-
COLIN MCRAE 2	99,-	89,-
COLONY WARS RED SUN	99,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	109,-	89,-
CRASH BASH	109,-	89,-
CROC 2	109,-	89,-
DIE HARD TRILOGY 2	109,-	89,-
DINO CRISIS	109,-	89,-
DRIVER	109,-	89,-
DRIVER 2	109,-	89,-
FIFA 2001	109,-	89,-
FINAL FANTASY 7	109,-	89,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	189,-	129,-
FRONT MISSION 3	109,-	89,-
GOLDEN EYE 2	109,-	89,-
GRAN TURISMO 2	109,-	89,-
GTA	109,-	89,-
GTA 2	109,-	89,-
ISS EVOLUTION	109,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	149,-	109,-
LEGACY OF KAIN 2	109,-	89,-
MEDAL OF HONOR 2	109,-	89,-
MEDIEVIL 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID	109,-	89,-
NEED FOR SPEED 4	109,-	89,-
NIGHTMARE CREATURES 2	109,-	89,-
QUAKE 2	109,-	89,-
R2R	109,-	89,-
RAYMAN 2	109,-	89,-
RESIDENT EVIL 3	199,-	129,-
RIDGE RACER 4	109,-	89,-
ROLLCAGE 2	109,-	89,-
SILENT HILL	199,-	129,-
SPIDER-MAN	109,-	89,-
SPYRO 3	109,-	89,-
SUIKODEN 2	109,-	89,-
SYPHON FILTER	109,-	89,-
SYPHON FILTER 2	109,-	89,-
TEKKEN 3	109,-	89,-
TENCHU 1	109,-	89,-
TENCHU 2	149,-	119,-
TOMB RAIDER 3	109,-	89,-
TOMB RAIDER 4	109,-	89,-
TOMB RAIDER 5	159,-	119,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

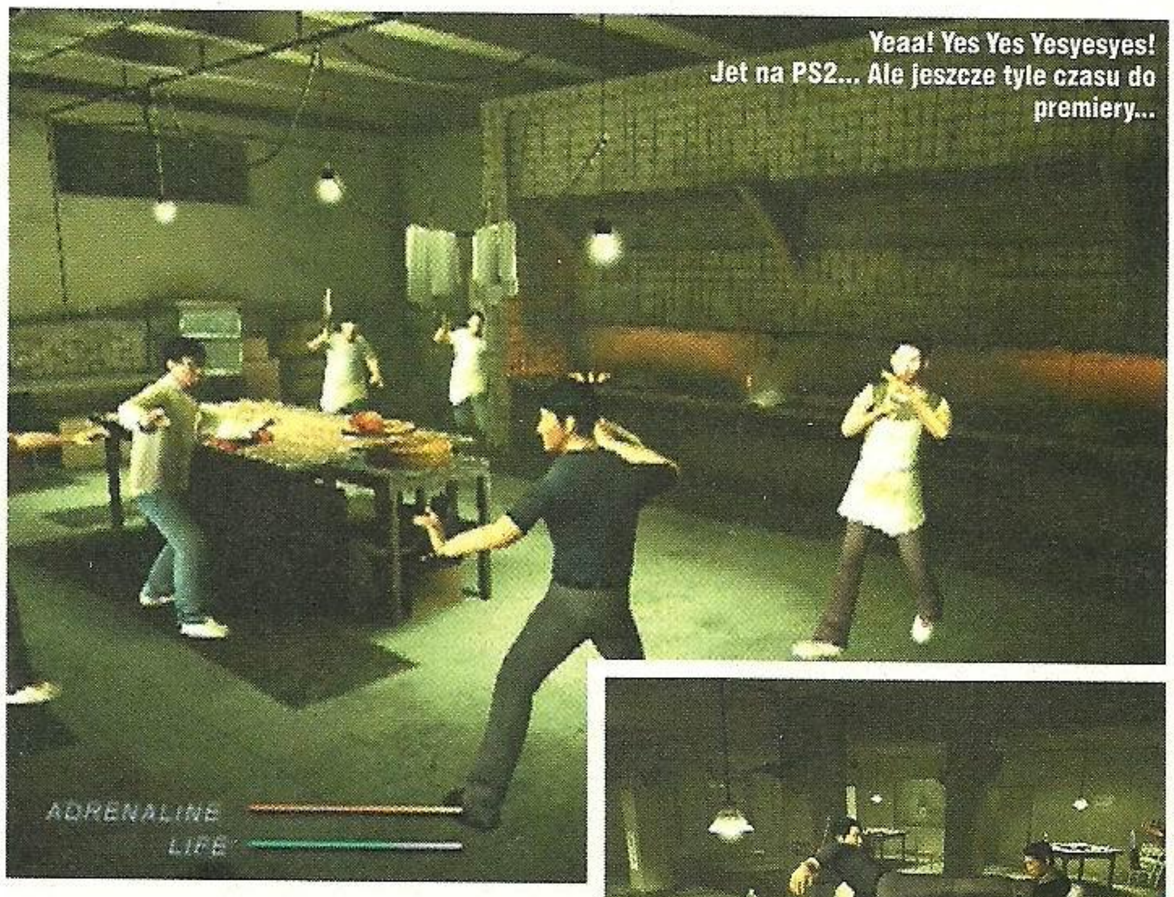
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
BATMAN	219,-	189,-
BLOODY ROAR	219,-	189,-
CRAZY TAXI	219,-	189,-
DRIVEN	219,-	189,-
F1 2002	219,-	189,-
FIFA 2002	219,-	189,-
ISS 2	219,-	189,-
LUIGI'S MANSION	219,-	189,-
MARIO	219,-	189,-
NBA CURTSIDE 2002	219,-	189,-
PIKMIN	219,-	189,-
RESIDENT EVIL	219,-	189,-
SPIDER MAN	219,-	189,-
STAR WARS	219,-	189,-
WAWE RACER	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

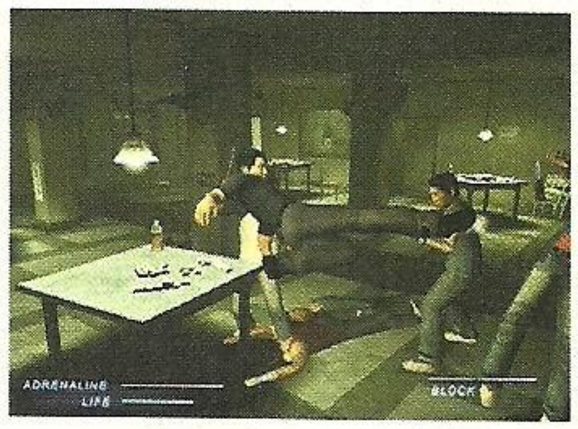
Rise to honor

PS2 Jet Li na PlayStation 2!!!

Nareszcie! Najlepszy spec od kung-fu wśród aktorów, niepokonany w niezliczonej ilości walk Jet Li doczekał się gry, w której będzie główną postacią. Oczywiście będzie mógł zająć się swoim ulubionym zajęciem, czyli kopaniem tyłków wszystkim frajerom mającym pecha nawinąć się pod nogę lub rękę mistrza. A jak w ręce wpadnie mu jakieś cięższe narzędzie destrukcji czy broń palna, też da radę zrobić z nich odpowiedni użytek.
Produkcją tego tytułu zajmuje się Sony, więc wiążemy z nim spore nadzieje. Tym bardziej, że sam mistrz uczestniczył w sesji motion-capture, a developerzy zapowiadają, że udało im się odwzorować unikalny styl walki Jecika. Jet Li podłoży również głos pod głównego bohatera gry, a nad całością projektu czuwa wraz ze swoim choreografem walk z kilku ostatnich filmów (między innymi „Romeo Must Die", „The One", „Kiss Of The Dragon"), Coreyem Yuen.
Jak na scenariusz oparty o klasyczne kino akcji z Hong Kongu przystało, Jet Li wcieli się w postać o imieniu i nazwisku Kit Yun, grającą podwójną rolę policyjnej wtyczki w potężnej azjatyckiej mafii. Oczywiście zostanie wciągnięty w nielichą aferę i pozostawiony samemu sobie. Zrąb intrygi zapowiada się następująco - Kit jest ochroniarzem mafijnego bossa z Hong Kongu, a ten zostaje zamordowany. Nasz bohater wyrusza do USA w poszukiwaniu jego córki, nadal pracując dla szefa policji z Hong Kongu i nowego przywódcy mafii. Właśnie w USA zacznie się nieźle dziać, niestety nie wiemy dokładnie, co i jak, bo Rise to Honor, pomimo tego, że w produkcji znajduje się już dość długo,



Yeaa! Yes Yes Yesyesyes! Jet na PS2... Ale jeszcze tyle czasu do premiery...

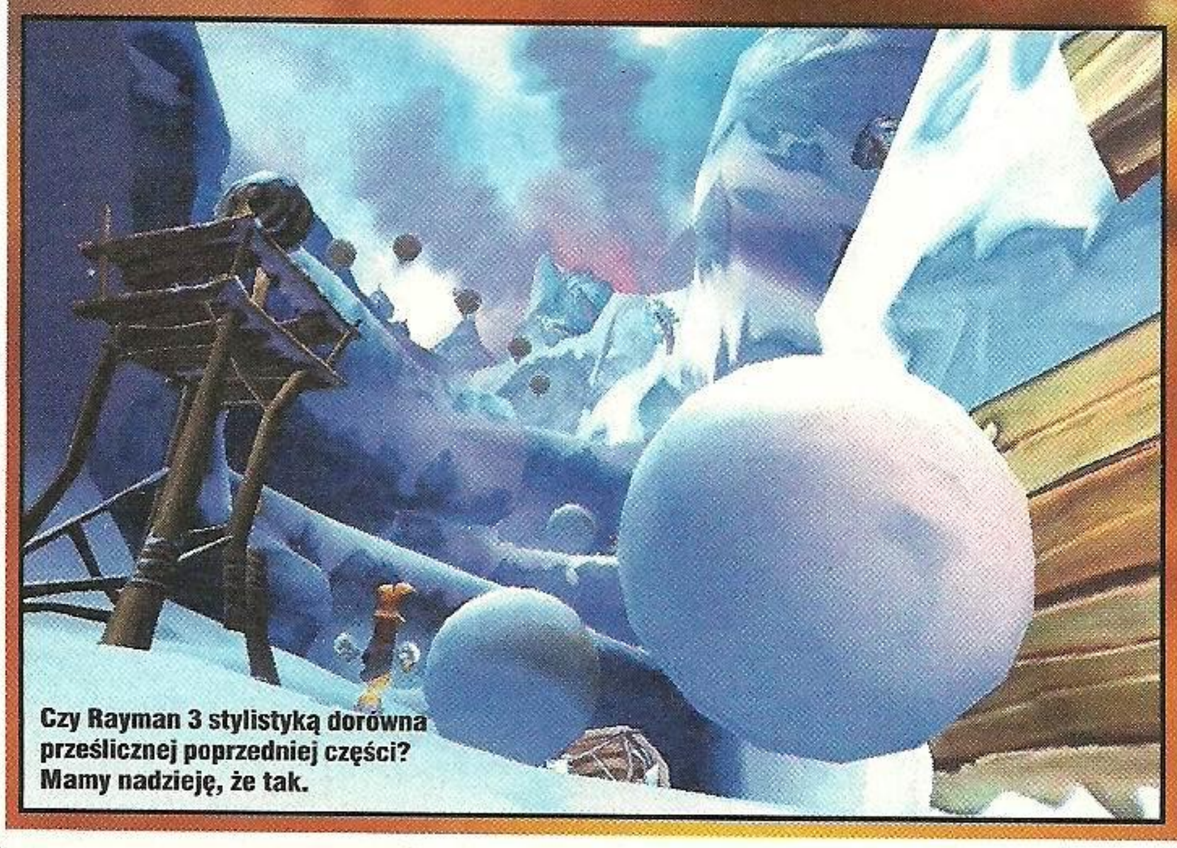


zapowiedziane jest dopiero na jesień przyszłego roku. Będziemy bardzo pilnie śledzić pracę nad tym tytułem, bo N+ szanuje Jeta Li daleko bardziej niż Jackiego Chana.

Rayman 3 Hoodlum Havoc

PS2, Xbox, GCN Nowa przygoda Raymana

Nasz bezkręgowy znajomek powraca w wielkim stylu. Naprawdę wielkim. Rayman 3 zapowiedziany jest bowiem na wszystkie konsole nowej generacji. Jeszcze lepszy, ładniejszy, bardziej kolorowy i bez wątpienia prześmieszny Rayman 3 z pewnością nie zostanie przeoczony. Nawet, gdy pod uwagę weźmiemy fakt, że tegoroczna gwiazdka będzie zawalona po sam czubek choinki przy Rockefeller Center przygodowymi platformerami.
Wiadomo, dlaczego Rayman zawsze przyciąga uwagę. Jak można nie poczuć sympatii do tego ludzika, przy nim boki można zrywać i konie kraść... Czy jakoś tak. Historyjka towarzysząca najnowszym przygodom naszego koleżki bez kręgosłupa jest jak zwykle zakręcona, pokręcona i wykręcona. A było to tak... Zły Dark Lum Lord wraz z kumplami nadużywali soku ze śliwek (węgierek?). Dzięki temu, że był to napój wysokoenergetyczny (coś w stylu RedBulla i alkoholu w jednym) udało im się stworzyć armię Hoodlumów, przedziwnych stworów, które podbiją świat Raymana. Reszty można się domyślić. Nie mogło jednak obyć się bez śmiesznego zdarzenia - kumpel Raymana, niejaki Globox przypadkowo połknął szefa Dark Lumów i podczas przygody zdarza mu się nadużywać (w celu uspokojenia siedzącego mu w brzuchu kolesia) wspomnianego już napoju, co kończy się nieodpowiedzialnym zachowaniem - takim, jakie cechuje osoby w stanie „wskazującym". No i oczywiście jest przy tym mnóstwo śmiechu. Drugim znajomkiem Raymana jest Murfy, latający stworek, który pomoże spenetrować trudno dostępne miejsca, a także wyśledzić Hoodlumów.
Rayman 3 nadal będzie kolorową, interaktywną kreskówką, choć tym razem twórcy postanowili nadać jej trochę mroczniejszy klimat. Będzie sporo ciemnych zakamarków, w których ciarki przejdą po plecach (raczej naszych, bo u Raymana ciężko określić gdzie się znajdują).
Nasz bohater dostanie sporo nowych możliwości i umiejętności. Niektóre będą limitowane w czasie. Brak jest bliższych szczegółów, jak na razie znane są tylko nazwy trzech z nich - Grapple, Power Fist i Super Helicopter. Nowością na skalę przygodówek zręcznościowych jest taktyczne (znane jako Tactical Arcade Combat System) rozgrywanie walki z transformującymi się bossami czy większymi hordami przeciwników, a wiedzcie, że samych Hoodlumów ma być dwadzieścia rodzajów. Oprócz nich pokonać trzeba będzie przedstawicieli rasy Dark Lumów oraz Knaarenów. Wszyscy przeciwnicy wykażą się podziwu godną inteligencją, a pokonamy ich tylko sposobem - każda rasa ma swoje silne i słabe strony, a my musimy nauczyć się je wykorzystywać. Inaczej marny los czeka świat Raymana. O ile nic się nie zmieni, to Rayman 3 Hoodlum Havoc trafi na rynek już w listopadzie. Wydawcą jest Ubi Soft.



Czy Rayman 3 stylistyką dorówna prześlicznej poprzedniej części? Mamy nadzieję, że tak.

FIFA 2003

PS2, GCN, Xbox, PSX

Najnowsza odsłona Fify pojawi się na wszystki żyjących lub umierających platformach, jakie są na rynku. Wyliczanka jest długa: obie PlayStation, GameCube, Xbox. Jak zwykle u EA Sport przechwałki sypią się jak liście z drzew. Wyobraźcie sobie, że znowu poprawiono wszystko, co tylko można poprawić. Developerzy twierdzą, że ta FIFA będzie przełomowa. Wedle zapowiedzi ma się skupiać na grze zespołowej, podaniach, taktyce i wykorzystywaniu indywidualnych umiejętności poszczególnych zawodników (czyli na tym, co mistrzowie z Konami dopracowują od kilku lat), a nie na bieganiu od bramki do bramki i ładowaniu dziesiątków goli. Zmieni się też sterowanie (na PES-owe, huhuhuhaha!), sposób wykonywania stałych fragmentów gry, a grywalność ma być bliższa prawdziwej piłce nożnej. Kolejnym podobieństwem jest tryb Club Championship, w którym 18 najlepszych zespołów z Europy spotka się w walce o najwyższe laury. Jedyne, czego Konami może jak na razie pozazdrościć, to licencja - 16 lig z całego świata, 450 zespołów i przeszło 10 tysięcy zawodników.
Grafika nie wygląda jakoś specjalnie rewelacyjnie, ale to kwestia gustu, zresztą do wydania gry zostało jeszcze trochę czasu (wersja na PS2 zapowiadana jest na listopad, a daty premier na inne platformy zostaną niedługo podane) i być może FIFA 2003 będzie wyglądała lepiej. Czy tym razem spełni pokładane w niej nadzieje i pokaże rewelacje, które od zawsze zapowiadają autorzy? Pusty śmiech.

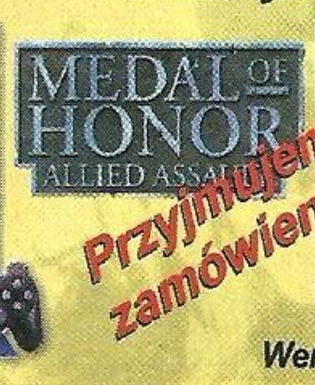
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER

SKLEP **NIKO**

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

Realizujemy Zamówienia Indywidualne



Przyjmujemy zamówienia!

Wersje NTSC USA, Japan na zamówienie

pistolet do PS2!

GRY KONSOLE AKCESORIA WYMIANA SERWIS

79-

OD 99-

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl

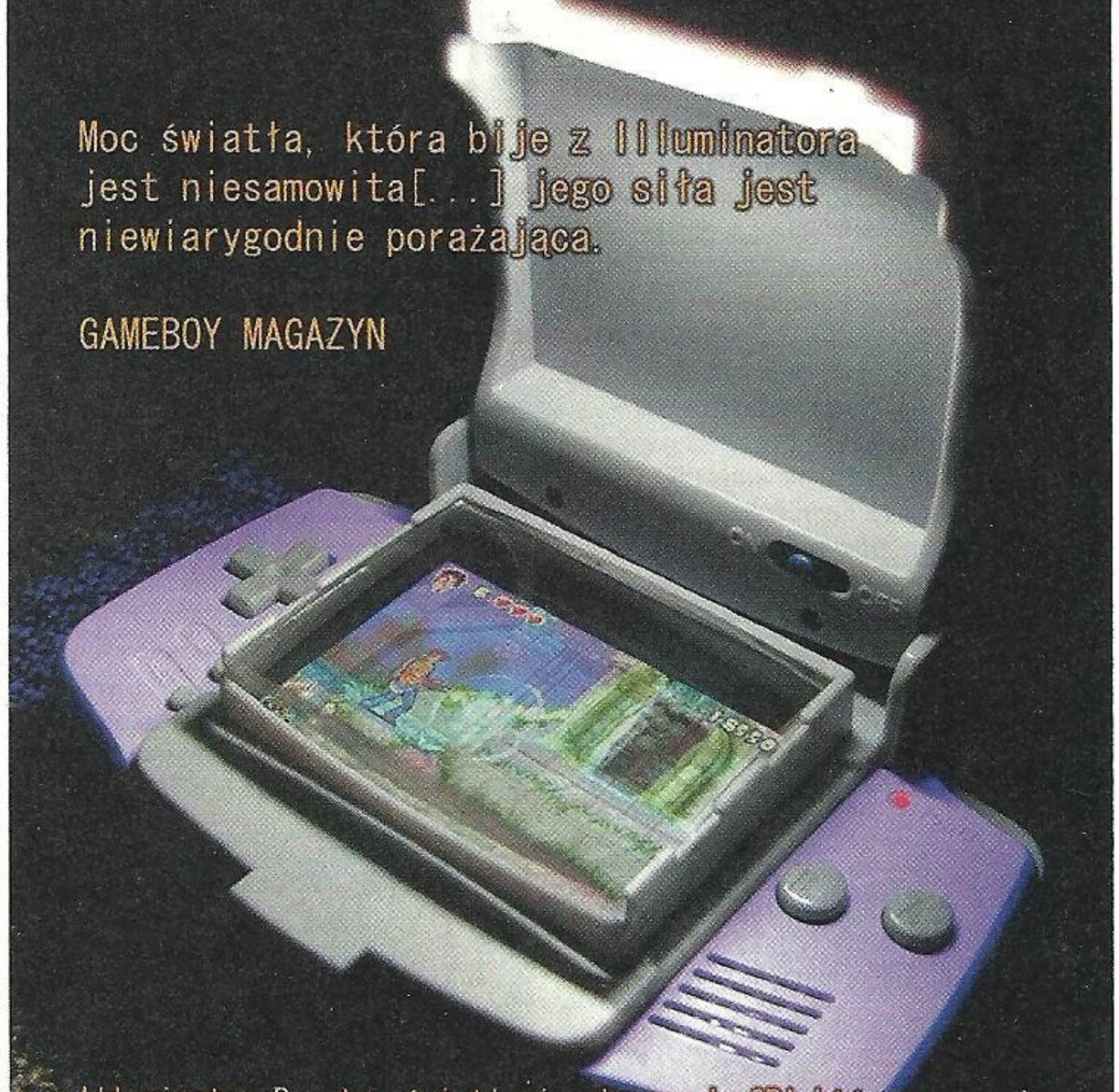
JOYTECH

ILLUMINATOR PRO

. i stało się światło. .

Moc światła, która bije z Illuminatora jest niesamowita[...] jego siła jest niewiarygodnie porażająca.

GAMEBOY MAGAZYN



Illuminator Pro to oświetlenie ekranu do GBA które naprawdę działa. Szczegółów dowiesz się odwiedzając stronę:

WWW.EXERION.PL

JOYTECH© is a registered trademark of JOYTECH Europe Ltd.

UWAGA!
WIELKA WYPRZEDAŻ GIER

HURT
DETAL

GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA WASŁO •

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL. KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

PUNKTY SPRZEDAŻY

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: 0 604 172 152
8.30 - 22.00

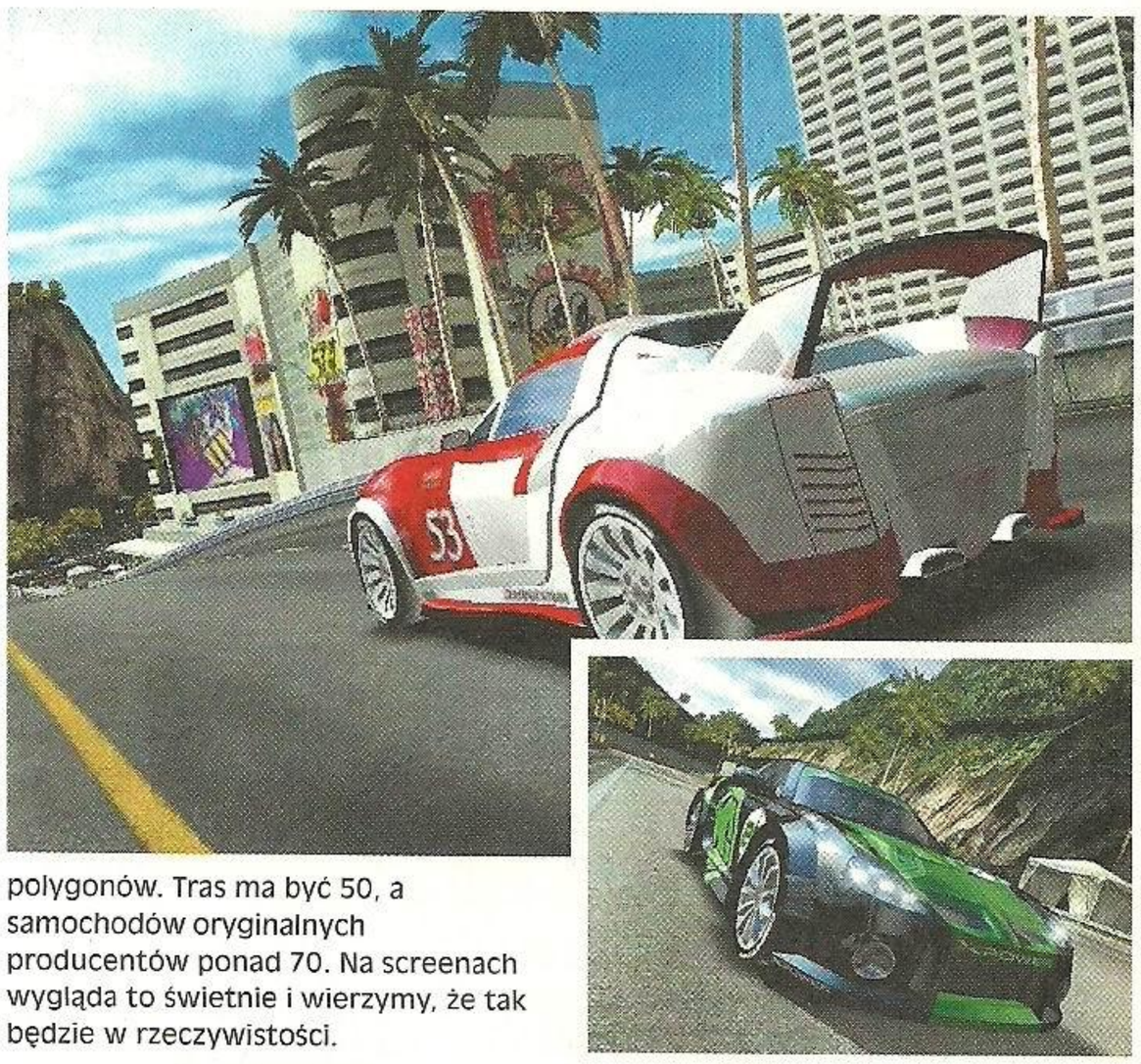
games WORLD

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

Racing Evoluzione

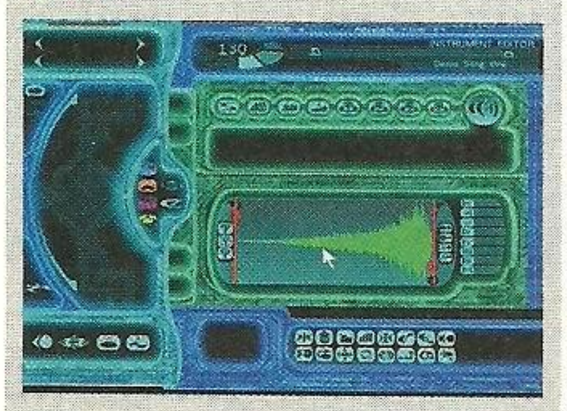
Xbox Nowe pomysły w wyścigach

Infogrames pragnie zaistnieć na rynku wyścigów na Xboxa. Nie powinno to być specjalnie trudne, jako że konkurencja pomimo swojej potęgi jest dość nieliczna i miejsce dla Racing Evoluzione powinno się łatwo znaleźć. Tym bardziej, że produkt jaki nam zaproponują w lutym przyszłego roku ma być kolejną, po TOCA i Auto Modellista innowacją w tej dziedzinie. A przynajmniej tak to brzmi na papierze. Tym razem zostaniemy właścicielem własnej marki samochodów wyścigowych. Od naszych umiejętności zależeć będzie jej kariera. Zaczniemy od prostego garażu i najsłabszej bryki, aby poprzez wygrywanie kolejnych wyścigów rozpocząć ekspansję na światowe rynki.
Trzeba zbudować potęgę swojej firmy, aby klienci byli przekonani, że to właśnie nasze samochody warte są zakupu. A im więcej zakupią, tym więcej kasy wpłynie na nasze konto...
Prowadzenie własnej marki wiąże się także z projektowaniem samochodów, którymi trzeba się potem ścigać. Od naszego wyboru będzie zależał wygląd pojazdu i jego właściwości jezdne. Co za tym idzie, niektóre modele będą lepsze na jednych, a inne na innych trasach. To może być bardzo ciekawe, ale czy się sprawdzi?
Strona graficzna RE zapowiada się naprawdę świetnie, ale czego innego możemy się spodziewać po drugiej generacji gier na najmocniejszą z konsol? Każdy samochód zbudowany będzie z ponad 10.000 polygonów i na dokładkę będzie go można uszkodzić. W trasy też włożono sporo szczegółów - na każdą z nich przypada pół miliona polygonów. Tras ma być 50, a samochodów oryginalnych producentów ponad 70. Na screenach wygląda to świetnie i wierzymy, że tak będzie w rzeczywistości.

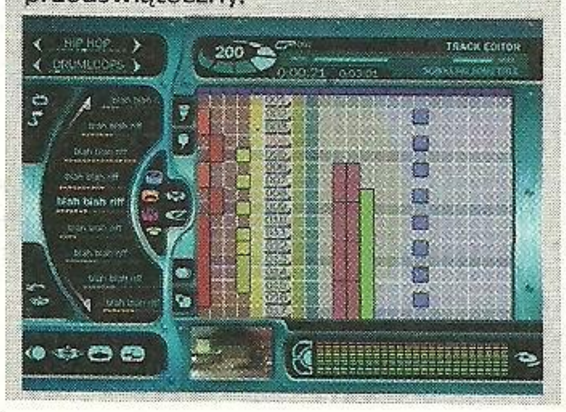


Music 3

PS2 Karaoke!



Oto kolejna część programu muzycznego firmy Jester Interactive. Music 3 zapowiada się naprawdę świetnie - zadowoleni będą wszyscy, którym marzy się kariera piosenkarza, DJ'a czy po prostu kompozytora.
Zapowiedziane zostały dwa nowe tryby gry. Pierwszy to Voice 2 Music, czyli coś w stylu karaoke. Za pomocą przyłączonego do konsoli mikrofonu będzie można dodać do muzyki własny śpiew. Brzmi naprawdę ostro! No to teraz coś dla fanów miksowania muzy – tryb Supermixer pozwala dowolnie miksować muzykę z sześciu źródeł. Wzbogacono też możliwości robienia teledysków – więcej efektów, dużo filmów z grafiką komputerową, tancerzami czy widokami miast. Może teledysków takich, jak w MTV nie da się na Music 3 zrobić, ale zawsze to jakiś początek.
Do dyspozycji gracza oddane zostanie ponad 10.000 sampli i 1.400 riffów, a na dodatek można będzie dodawać nowe z zewnętrznych źródeł poprzez port USB (może z komputera?). Jak to wszystko będzie wyglądało i brzmiało dowiemy się już niedługo. Music 3 zapowiedziane jest na okres przedświąteczny.



James Cameron's Dark Angel

PS2, Xbox Gra na podstawie serialu Camerona

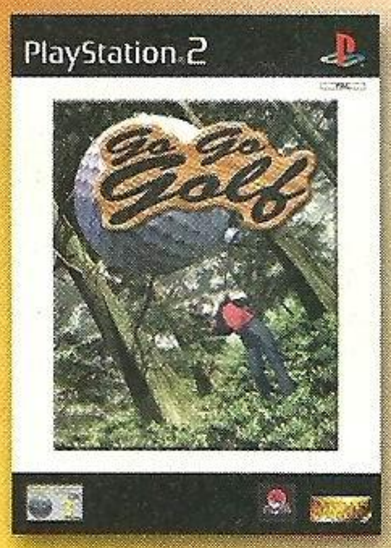
Już w listopadzie wszyscy fani serialu „Mroczny Anioł", a raczej występującej w nim pięknej Jessici Alba będą mogli przeżyć jej przygody w grze na Xboxa i PS2. Szykuje ją Vivendi Universal, więc jeszcze nie zacierajmy rąk - spójrzcie na stronę 68 aby przekonać się o tym, co udało im się wycisnąć ze Scorpion Kinga.
Ale wracając do JC's Dark Angel. To kolejna po Buffy gra oparta na kultowym (w pewnych kręgach) amerykańskim serialu. Gracz wraz z Max (w tej roli występuje właśnie atrakcyjna Jessica Alba) wyląduje w postapokaliptycznym Seattle, gdzie czeka ponad 30 misji umiejscowionych w sześciu różnych środowiskach. A przynajmniej tak twierdzą autorzy. Dark Angel to oczywiście przygodówka akcji, w której wydarzenia będziemy obserwować z perspektywy trzeciej osoby. Max, jak doskonale wiedzą fani serialu, nie jest zwykłą dziewczyną, a genetycznie zmodyfikowanym super-żołnierzem (z oddziału chicks-with-dicks... no nie, żartowałem). No i potrafi naprawdę sporo. Jest niepowstrzymana w walce wręcz (szczególnie, gdy włączy się Rage System – wtedy Max wykorzystuje wszystkie umiejętności super-żołnierza), lepiej widzi i słyszy, potrafi być niewidzialna i tym podobne bajery. Jej głównym przeciwnikiem jest wojskowa organizacja Manticore, która stworzyła super-żołnierzy, a potem starała się ich wykorzystać. Max walczy z nimi aby odzyskać swoją zaginioną „siostrę", a wraz z nią utraconą przeszłość.
Jessica Alba użyczyła grze swojej postaci i urody, a także głosu. Usłyszymy i zobaczymy również Michaela Weatherly, czyli filmowego Logana. Dark Angel zapowiada się nieźle i może być całkiem wciągającą grą akcji. Autorzy mają ambicję przebić Buffy (swoją drogą - w Buffy na Xboxa już gramy i bardzo nam się podoba - recenzja za miesiąc). Sprawdzimy ją dla Was już wkrótce. Ciekawe, czy James Cameron, który jest twórcą tego serialu, maczał w jakiś sposób w niej palce.

Otoczenie wygląda porządnie, ale żeby od razu przebijać Buffy? No nie wiem...

Podstawą gry mają być efektowne i ekscytujące walki. Blah, blah, blah.

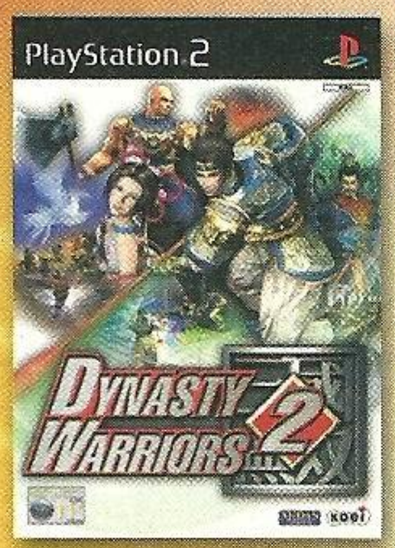
10 najlepszych gier na PlayStation 2 firmy Midas, a każda w cenie 99 zł

Szukaj w sklepach!



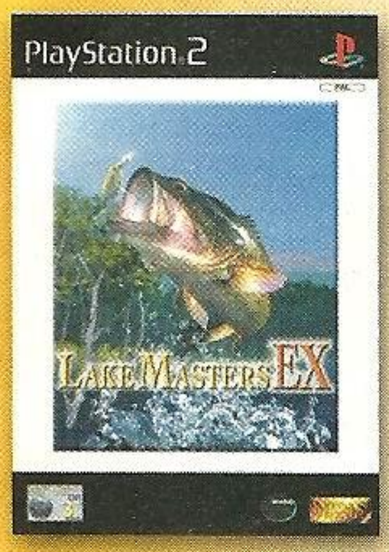
Go Go Golf

I znowu nie wylądowała na „greenie". Może trzeba zmienić kij? Nowy golf. Tym razem przyjemności ze świeżego powietrza i zielonej murawy doświadczą miłośnicy Mangi.



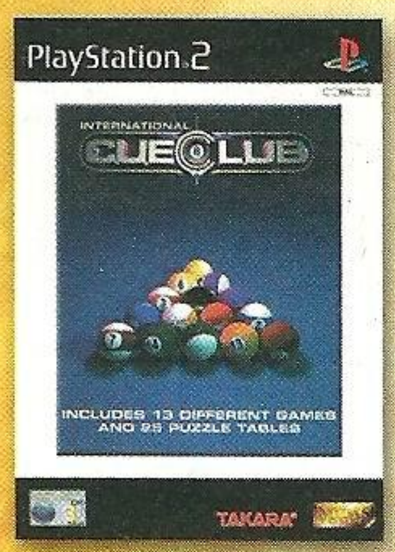
Dynasty Warriors 2

Historyczny daleki wschód odkrywa przed Tobą swe tajemnice. Poznaj działanie wszystkich starożytnych broni i stylów walki.



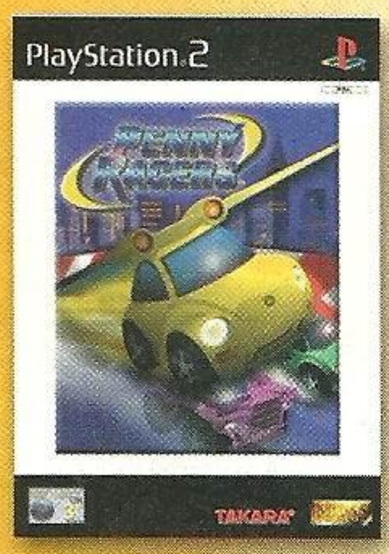
Lake Masters EX

Siedzisz w ciepłym fotelu i wędkujesz. I do tego nie trzeba wstawać o 4 nad ranem. A na dodatek, masz możliwość rozbudowania własnego jeziora i sprzętu.



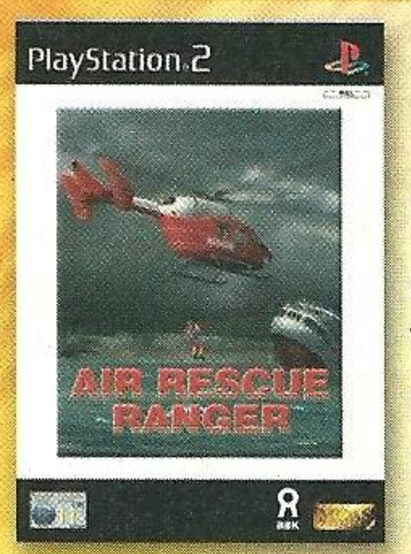
International Cue Club

Bilard, ale nie taki jak myślisz. Tym razem możesz tworzyć własne, oryginalne stoły. I spróbuj teraz przewidzieć jak odbiją się bile np. na planie gwiazdy.



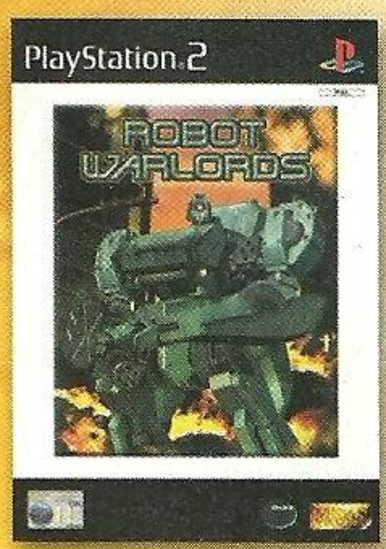
Penny Racers

Ekstremalne wyścigi małych samochodów na niewyobrażalnie dziwnych torach. A może by tak na dachu zamontować skrzydła i wyprzedzić innych górą, albo śrubę i po wodzie?



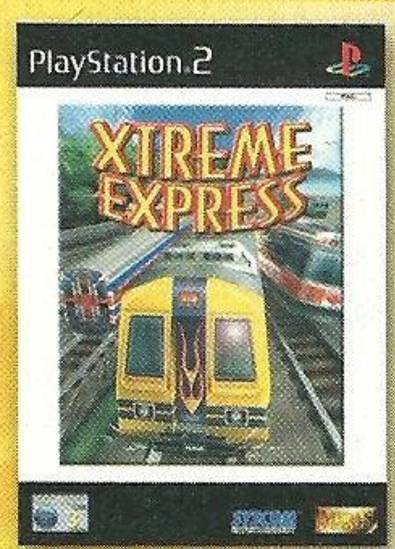
Air Rescue Ranger

Medicopter wkracza do akcji. Ratownictwo lotnicze w czystej postaci. Tym razem to nie zabijanie, ale ratowanie życia dostarczy Ci emocji.



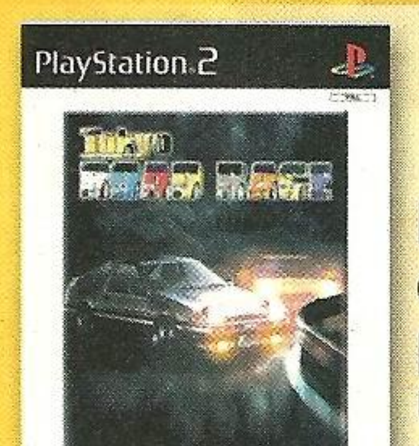
Robot Warlords

Strategia - 2002 rok w Tokio. Tajna grupa wielkich robotów zostaje wysłana na misję. Wciel się w pilota jednego z mechów i odeprzyj atak rebeliantów.



Xtreme Express

Ścigałeś się już wszystkim. Czy napewno? Tego jeszcze nie było. Stań do wyścigu jako maszynista wielkiego expresu. Gra Cię nie wykolei, ale Twój pociąg może. Szerokich torów.



Tokyo Road Race

Dynamiczna pogoń samochodowa ulicami Tokio. Tu przyda się znajomość planu ulic miasta. Zasiądź za kierownicą ulubionego, sportowego auta!

Operation Winback

Powstrzymaj terrorystów i uchroń świat przed zagładą. Możesz wcielić się w jedną z 28 postaci i rozegrać Death Match na 4 osoby.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

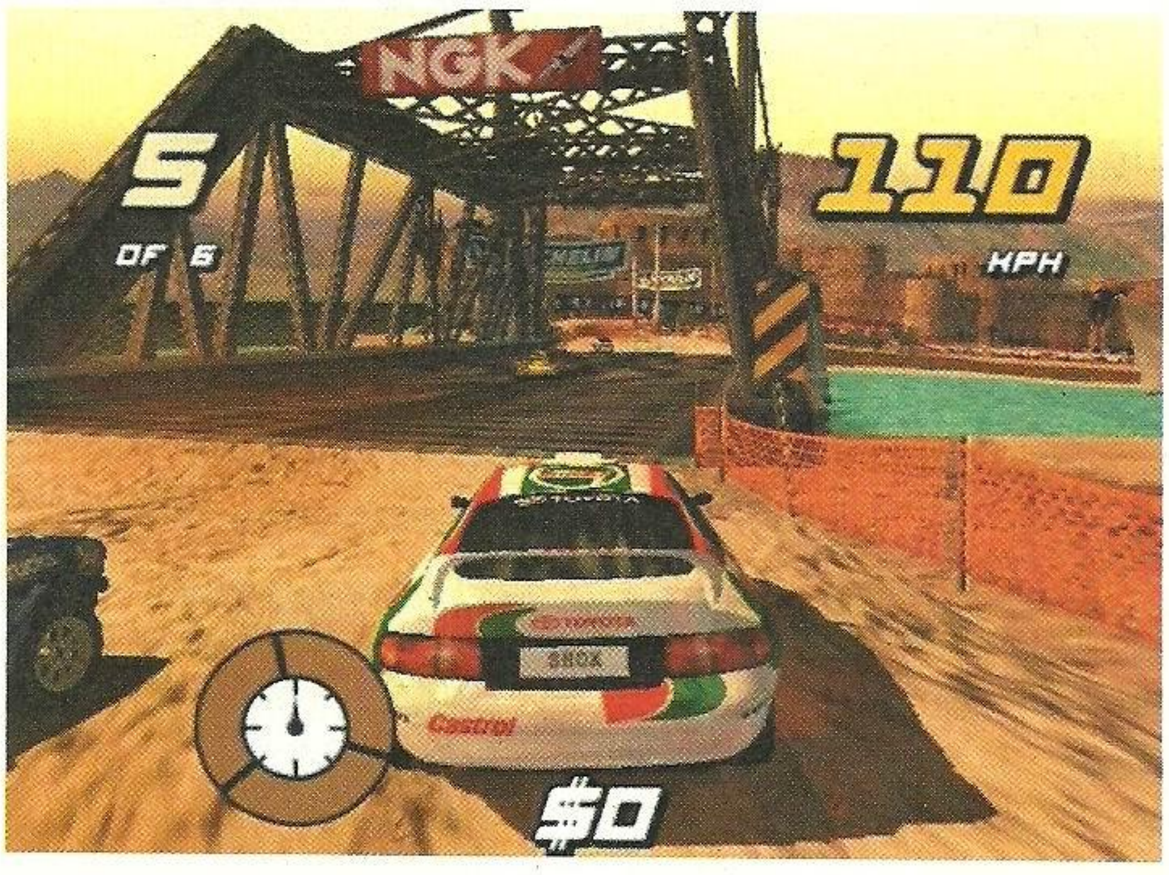
Shox

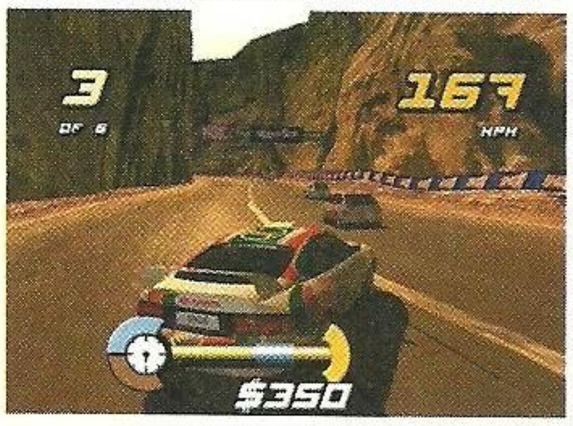
PS2, GCN Kolejna jazdeczka od EA Sports BiG

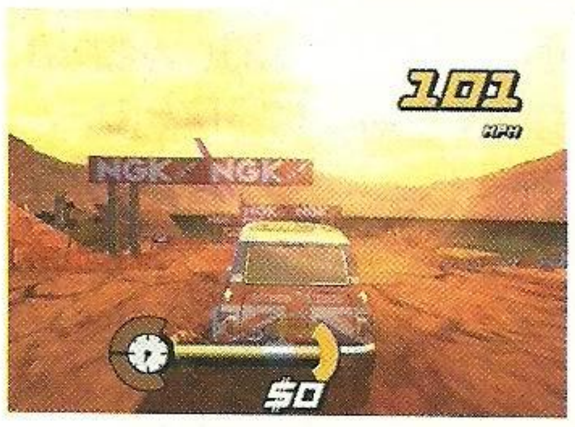
Szykuje się kolejna zręcznościowa gra od EA Sports BIG, czyli możemy liczyć na naprawdę zasuwistą jazdę. Jednak tym razem jednak na czterech kółkach. Nie liczcie na jakieś wydumane pojazdy – będzie pełna licencja od takich producentów jak: Ford, Mitsubishi, Subaru, Lancia, Audi, Toyota i BMW. Shox to wyścigi, rajdowe gwoli ścisłości i niemające nic wspólnego z rzeczywistością. Cała zabawa polega na szalonej jeździe bez trzymanki – wypadki, stłuczki i spore wysokości przy skokach – oto w skrócie Shox. Coś jak Burnout w wyścigach rajdowych, albo coś jakby remake przetrenowanego już przez Electronic Arts na Nintendo 64 Beetle Racing.

Tytuł gry pochodzi od tak zwanych Shox Zones. W każdym wyścigu są trzy takie strefy, po wjechaniu w które zaczyna się odliczanie czasu - następny odcinek trzeba przejechać najlepiej, jak się da, bo za to będą bonusy.

Ale to nie wszystko. W Shox Zone zmienia się też (na bardziej efektowny naturalnie) sposób prezentacji wyścigu – dużo zwolnień, najazdów kamery i tym podobnych filmowych bajerów. Ciekawe, jak to się będzie sprawdzało w akcji. W Shox Zones zdobywa się także medale, a za trzy złote w wyścigu odkrywamy nowe samochody i nocne wersje tras, które już przejechaliśmy. No i oczywiście kasę. Tras ma być dwadzieścia cztery (po osiem w każdym z klimatów – mroźnym, piaszczystym i tropikalnym). Zapowiada się naprawdę chłodno!







Shox powinien pojawić się na rynku już w październiku.

M:I - Operation Surma

PS2, Xbox, GCN Ethan Hunt is back in action

Paradigm Entertainment pracuje właśnie nad Mission: Impossible – Operation Surma. Infogrames najwyraźniej podłapało pomysł Electronic Arts z ich nowymi Bondami i zamiast gry opartej na jednym filmie zrobią coś innego, niezwiązanego bezpośrednio z kinowymi przebojami. Oczywiście nie zabraknie tu Ethana Hunta, ale wszystkim fankom i fanom Toma Cruise'a radzimy nawet nie marzyć o jego głosie lub choćby twarzy w tej grze. Infogrames nie ma tyle kasy... Jak widać na screenshotach gra wygląda na popularne ostatnio TPP, czyli widok na akcję zza pleców bohatera. Ethan Hunt walczy z międzynarodową (tajną ofkoz) organizacją szpiegowską, której celem jest zneutralizowanie zabezpieczeń największych światowych organizacji i uzyskanie swobodnego dostępu do kasy i informacji. Owo tajne stowarzyszenie pragnie tego dokonać za pomocą microchipu znanego pod kodową nazwą ICEWorm. Ethan! Wracaj z tego urlopu! Na Ethana czeka dwanaście misji w różnych zakątkach świata. Superagent odwiedzi między innymi: Rzym, Bliski Wschód, Wschodnią Europę. Gdzie jeszcze trafi? Zobaczymy.

Ethan dokopie przeciwnikom w walce wręcz, postrzela do nich, a także będzie korzystał ze znanych z filmu gadżetów (przebrania, skanery, miniaturowy komunikator). O tym, co jeszcze przekonamy się już wkrótce – premiera wyznaczona jest na zimę tego roku. M:I - Operation Surma ukaże się Xbox'a, PS2 i GCN, a wydawcą jest Infogrames.

Newsflash

■ Rockstar sprzedał w preorderach w samych tylko Stanach Zjednoczonych 4 miliony egzemplarzy GTA4: Vice City. I ogłosił, że do tej gry ukaże się 7 (tak, siedem) płyt ze ścieżką dźwiękową – po jednej z każdej radiostacji występującej w grze. A Vice City w USA już za miesiąc!!!

■ Autorzy bardzo fajnego Test Drive Le Mans, ekipa Euthechnyx (przeczytajcie tą nazwę szybko kilka razy) pracują nad nowym racerem na PS2, Xboxa i GCN zatytułowanym Street Racing Syndicate. Będzie ona traktować o nielegalnych wyścigach. W grze znajdą się prawdziwe lokacje (na przykład Hollywood Boulevard w Los Angeles), jest także przyzwolenie na niszczenie samochodów.

■ A będąc przy ulicznych wyścigach na nielegalu warto dodać, że na PS2 niebawem ukaże się Tokio Xtreme Racer 01 wzbogacony o możliwość ścigania się z trzema przeciwnikami jednocześnie, a także o support dla kierownic z Force Feedbackiem i grę w Internecie.

■ Gun Griffon Divine to sequel jednej z najlepszych mech'owych gier na PS2 Gun Griffon Blaze. Prace idą pełną parą.

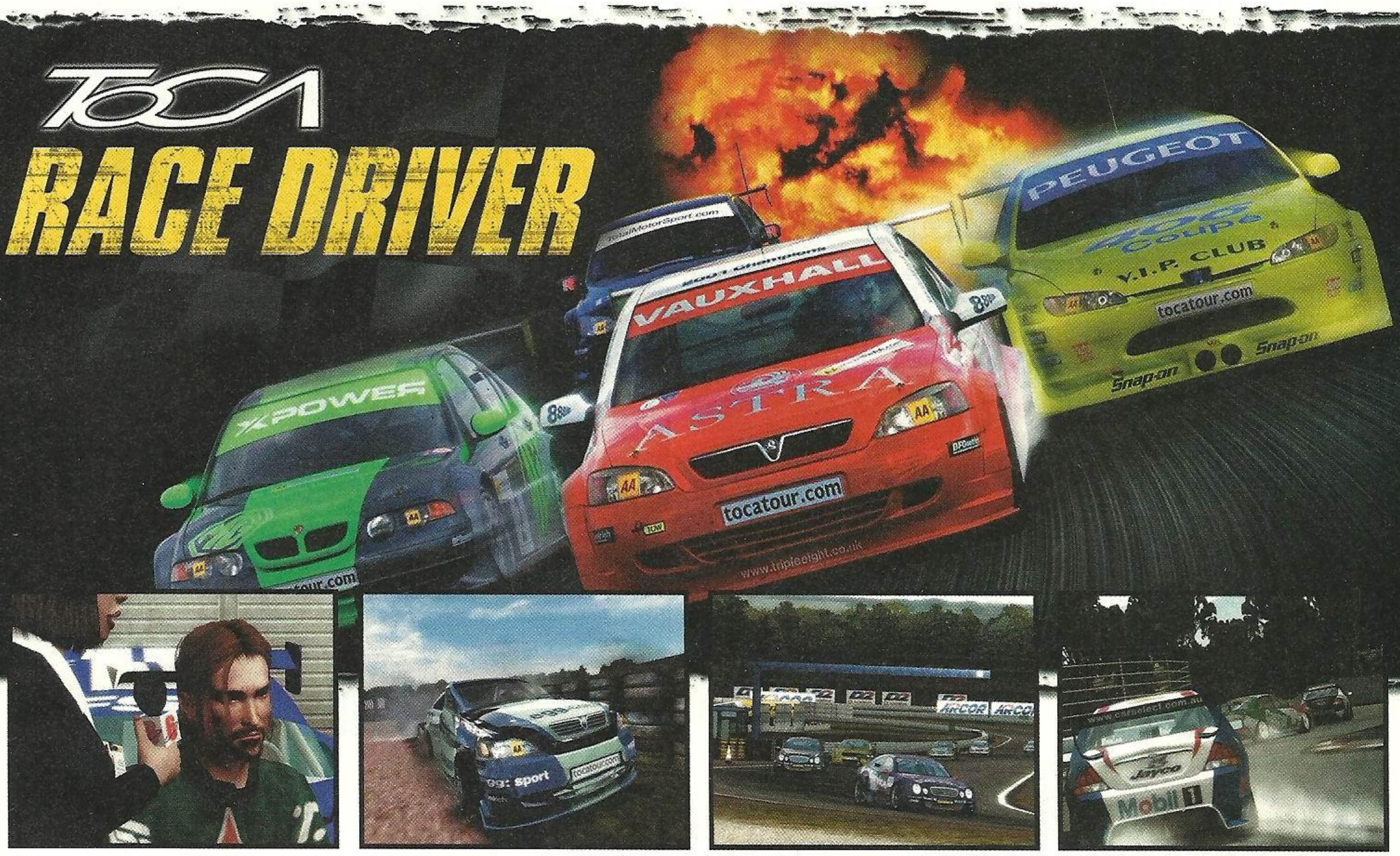
■ Capcom pokazał światu swojego nowego fightera – tym razem firma wskoczyła w trzeci wymiar, co jak pamiętamy raczej nie było jej mocną stroną (może oprócz Rival Schools 2 na DC). Nazywać się to będzie Capcom Fighting All-Stars, zapowiedziane jest na razie na automaty, a walczyć ze sobą będzie 19 postaci z bogatego uniwersum Capcom. Wygląda sympatycznie.

■ Hurra! Sony pracuje nad Ghost In The Shell 2 na PlayStation 2! Capcom nad Gun Survivorem 4, a Namco nad Moto GP 3 – również na PS2.

■ Pracujący dla Capcom Shinji Mikami, producent serii Resident Evil udzielił ostatnio ciekawego wywiadu w japońskim radiu. Mikami stwierdził między innymi, że Sony specjalnie montuje słabe lasery do swoich konsol i czyni je łatwymi do spiratowania po to, aby sprzedać ich więcej, Stwierdził, że PS2 sprzedaje się tak dobrze dlatego, bożytkownicy kupują drugą konsolę, kiedy pierwsza – po roku lub dwóch latach – się zepsuje. Dodał także, że sam zmuszony był kupić po dwie konsole PSX i PS2, bo gry przestawały się wczytywać, a jego ulubione Super Robot Taisen doładowywało każdą walkę ponad minutę. Na końcu zaś wypowiedział się na temat Kingdom Heart's Squaresoftu. Jego zdaniem gra nie zasługuje na tak wysoką sprzedaż i jest nie warta pieniędzy, których za nią żąda Square. Nieźle, Shinji, nieźle... Choć nie można mu odmówić racji jeśli chodzi o lasery w konsolach Sony.

LEPSZYCH GIER W TYM ROKU NIE BĘDZIE

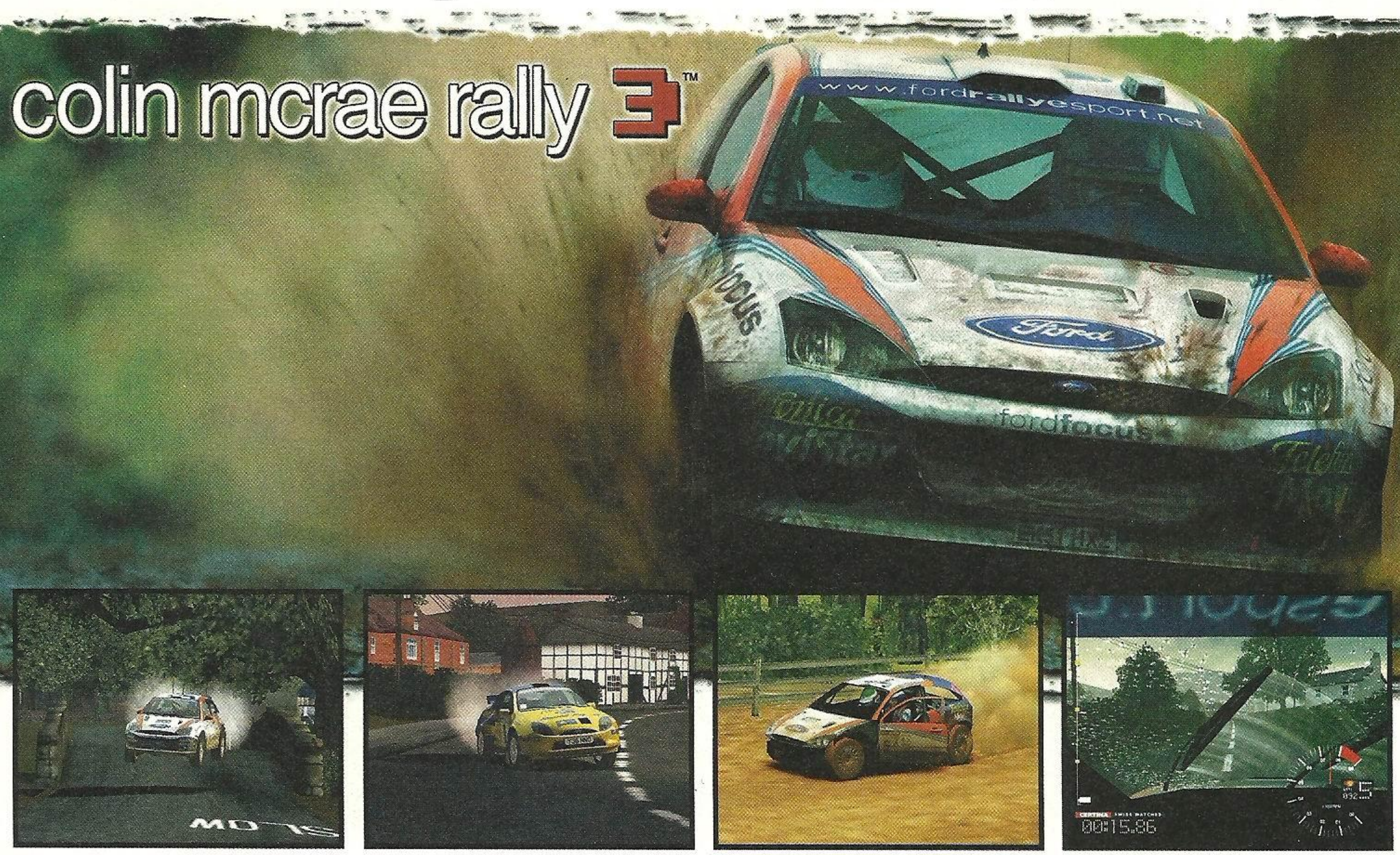
TOCA
RACE DRIVER



JUŻ W SPRZEDAŻY

DWA NAJWIĘKSZE HITY SAMOCHODOWE

colin mcrae rally 3™



W SPRZEDAŻY W PAŹDZIERNIKU

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PlayStation.2

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

© 2002 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszelkie prawa zastrzeżone. „Codemasters"® i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „GENIUS AT PLAY"™ i „Colin McRae Rally 3"™ są zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do Codemasters. „TOCA" jest zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae 3"™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami towarowymi Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte na potrzeby gry są używane przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. „P" i „PlayStation®2" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

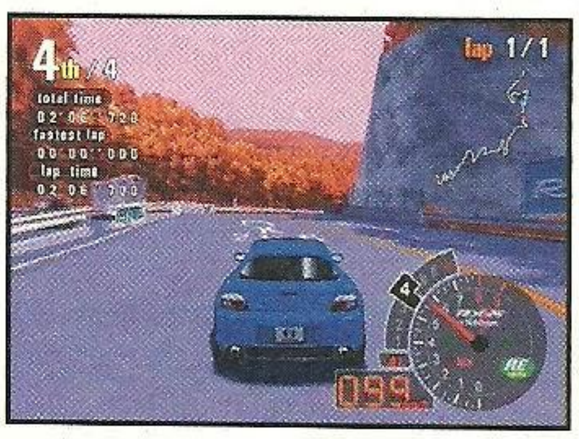
Auto Modellista

PS2 Anime o wyścigach?

Pierwszy w historii racer wykonany całkowicie w technologii cel-shading, na dokładkę umożliwiający grę po sieci trafił do graczy w Japonii. Nie mogliśmy przegapić takiej okazji i postanowiliśmy przetestować go w akcji.

Anime!

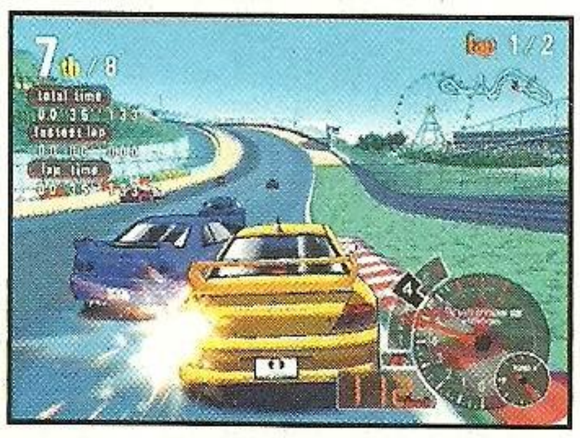
Auto Modellista wygląda jak film animowany - nic dodać, nic ująć. Wiecie co? To się sprawdza! Wszystko, co tu zobaczymy wygląda jak wyjęte z filmu anime o nielegalnych wyścigach samochodowych w Japonii - każdy detal, dym z opon na zakrętach i podczas hamowania. Są nawet smugi na ekranie sugerujące, że rozwijamy już całkiem konkretną prędkość. A na dokładkę ilość detali, zarówno na samochodach jak i w otoczeniu trasy, jest imponująca. Z pewnością uroda tego tytułu zadowoli gusta nawet wybrednego gracza. Trzeba oczywiście przywyknąć do tej kreskówkowej umowności, w końcu nawet najlepszy film animowany nie może być tak realistyczny jak rzeczywistość. Ale AM jest po prostu inna i to jest miła odmiana. Przecież nie każdy potrafi stworzyć grafikę na miarę GT3, ale jeżeli już coś robić to najlepiej być pierwszym wśród konkurencji. Capcomowi się udało - teraz do nich trzeba będzie równać.

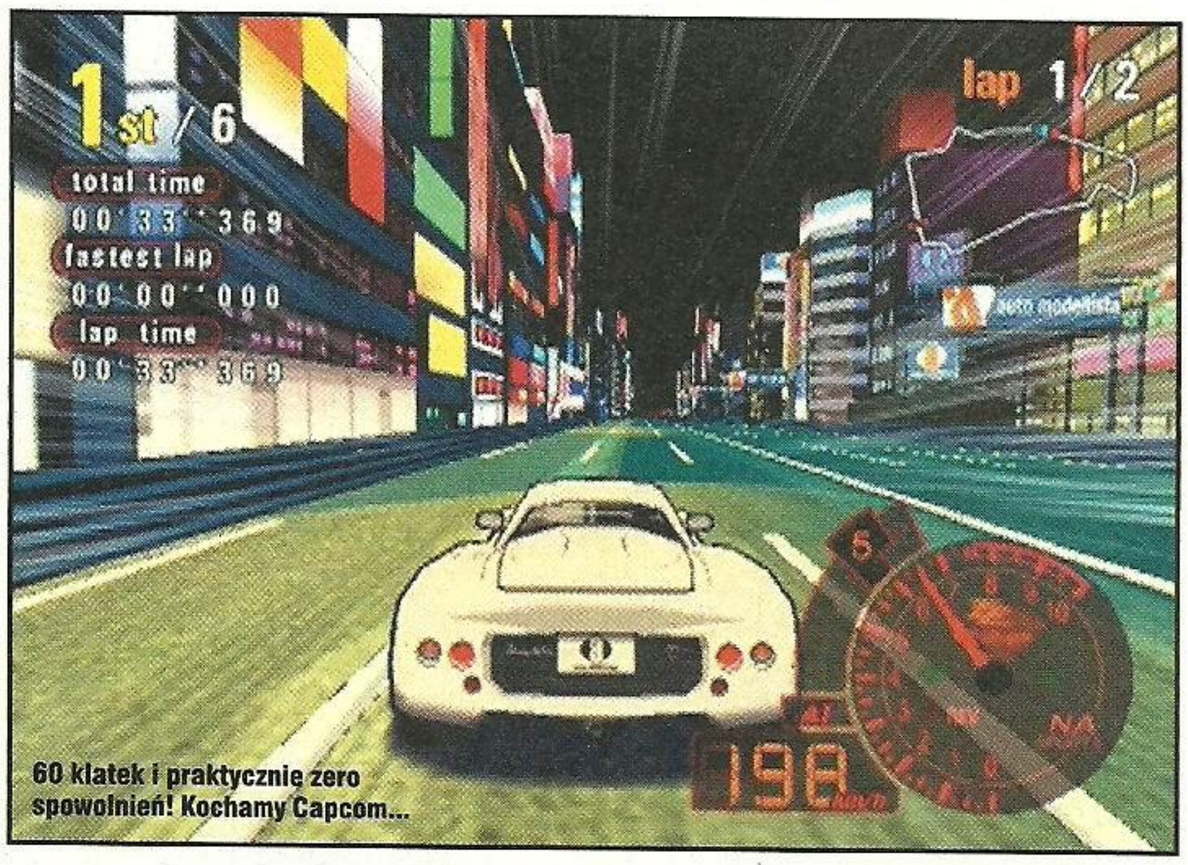


Styl jest wszystkim

To, co widzimy określa naszą rzeczywistość, dlatego im efektowniejszy samochód, tym mniej ważne są jego osiągi - przynajmniej do momentu, w którym zaczniemy się ścigać. Mojego znajomego wielokrotnie próbowano sprowokować do wyścigów po ulicach miasta, tylko dlatego, że jego fura przypomina wyglądem dużo mocniejszy model tej samej marki. Podobnie jest z Auto Modellistą. Oczywiście osiągi się liczą, i to bardzo, ale najważniejszy jest wygląd samochodu. W końcu jest to gra dla samochodowych stylistów - wszystko można zmienić, przemalować,

zaprojektować własne napisy czy loga. Można nawet zaprojektować i umeblować własny garaż. No i oczywiście pokazać się, przecież o to tu chodzi - grać mają żywi ludzie poprzez sieć, dlatego tak bardzo ważny jest indywidualny wygląd pojazdu. Największym zaskoczeniem w AM jest to, że za nic nie trzeba płacić, nawet za najmocniejszą furę - na początku możemy wybrać zarówno Toyotę Yaris/ Vitz jak i Mitsubishi Lancer Evo VII i od razu przystąpić do tuningowania. Nie trzeba nic wygrywać, zarabiać żadnej kasy. Bierzemy, co chcemy i wychodzimy ze sklepu ot tak, po prostu. Oczywiście nie wszystkie części są od początku dostępne, ale i tak można nieźle wyposażyć swoją pierwszą brykę. Kolejne części i samochody zdobywamy w wyścigach. Trochę to dziwne rozwiązanie, ale usprawiedliwione, AM z założenia ma służyć do zabawy z innymi graczami na całym świecie, dlatego każdy ma mieć możliwość uczestniczenia w sieciowej rozgrywce tuż po odpaleniu po raz pierwszy płytki, bez konieczności żmudnego ulepszania swojej fury.





Start your engines!

AM jest typowo zręcznościowym racerem, nie ma tu mowy o realizmie TOCA, GT3 czy Colina. Samochody prowadzą się lekko, choć na szczęście różnią się pomiędzy sobą właściwościami trakcyjnymi - jedne są nadsterowne, inne wprost przeciwnie. Trochę inaczej jeździ się w deszczu i tak dalej.

Jeżeli do jakiejś gry można porównać AM, to chyba tylko do Tokyo Extreme Racer i to nie tylko dlatego, że jedna z tras jest umiejscowiona dokładnie w tym samym miejscu (słynne Shinjuku w Tokio). Głównie dlatego, że obie traktują o tym samym - nielegalnych wyścigach, tuningowaniu oraz nadawaniu indywidualnego wyglądu swojej furze. Jak na razie AM jest trochę zbyt łatwe i krótkie jak dla samotnego gracza. Zostało pomyślane jako gra sieciowa i tam sprawdzi się najlepiej, ale na to trzeba będzie poczekać do momentu europejskiej premiery adaptera sieciowego/modemu do PS2. Wtedy też przeczytacie obszerniejszą recenzję tego tytułu.

Knight Rider

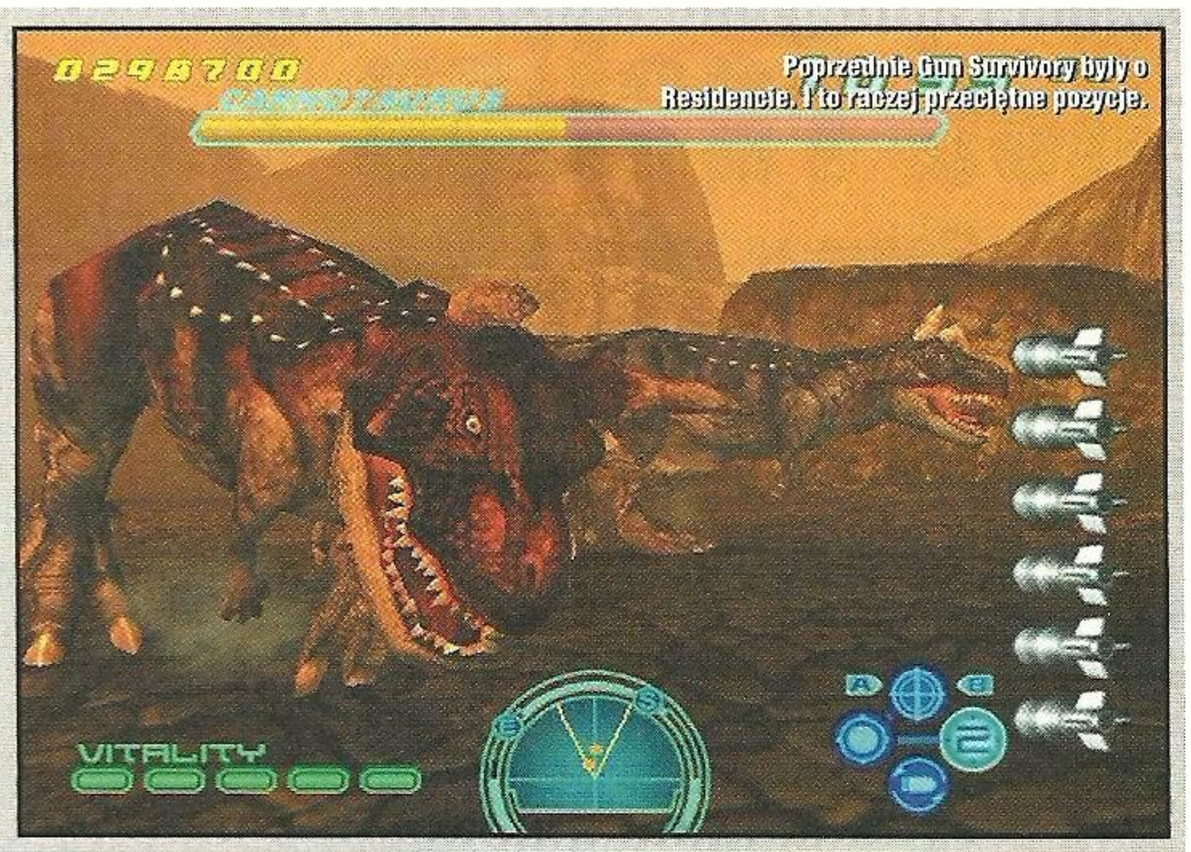
PS2 Co za „świetna inaczej" licencja

Pamiętacie kultowy (?) serial o niezniszczalnym, inteligentnym samochodzie, w którym (samochodzie i serialu) David Hasselhoff (rany boskie!) walczył z przestępcami wszelkiej maści? Pewnie nie, bo to zamierzchłe dzieje, czasy Drużyny A i innych, kiedyś świetnych seriali masowo produkowanych na potrzeby amerykańskich telewizji kablowych (i dogrywanych po głównym filmie przez tajemniczych kopierzystów na kasety video krążące po bazarach). Koch Multimedia postanowiła wydać grę opartą na licencji Knight Ridera. Nie jest to bynajmniej pierwsza gra z KITTem (czyli Knight Industry Two Thousand) - kiedyś było ich sporo na 8 i 16-bitowcach. Do pracy nad Knight Riderem zaprzągł chłopaków z Davilexa, co już źle wróży tej grze - to właśnie oni popełnili takie tytuły jak US Racer i obie części London Racera. Może jednak czegoś się już nauczyli - dowiemy się w listopadzie.

Na razie Knight Rider nieco przypomina Drivera z PSX (nawet grafiką, hehehe). Do wykonania będzie ponad dziesięć różnorodnych misji (nietrudno się domyślić, że będą to głównie ucieczki lub pościgi) rozmieszczonych w piętnastu lokacjach (miasta, autostrady, bezdroża). Dla fanów serialu podam, że KITT zmierzy się z odwiecznym wrogiem - KARRem, czyli swoim złym bratem bliźniakiem (o ile można tak powiedzieć o samochodzie). KITT będzie miał te same cechy, co w serialu: rozwijanie wielkich prędkości (około 350 kilometrów na godzinę) skanowanie budynków w poszukiwaniu przeciwników, dopalacz pomocny przy skokach nad przeszkodami i jazda bokiem na dwóch kołach. Pewnie będzie też zapodawał umoralniające gadki, jak to miał w zwyczaju. Jakoś nie bardzo jesteśmy ciekawi jak to wszystko wypali, ale może Davilex tym razem nas zaskoczy? Nigdy nic nie wiadomo. Niezła licencja. Teraz czas na gry oparte na A-Team i Airwolfie.

Dino Stalker

PS2 Jest postęp! Ładna grafika!

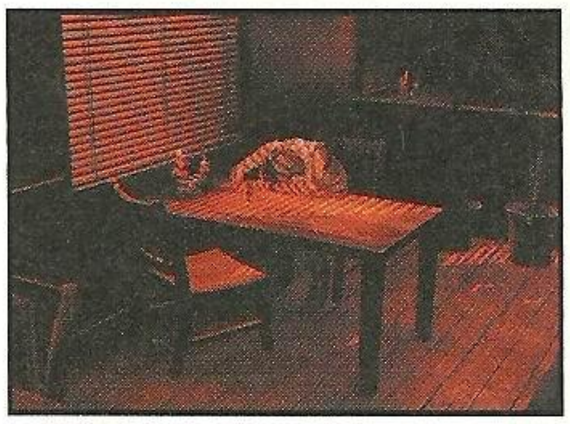


Poprzednie Gun Survivory były o Residencie. I to raczej przeciętne pozycje.

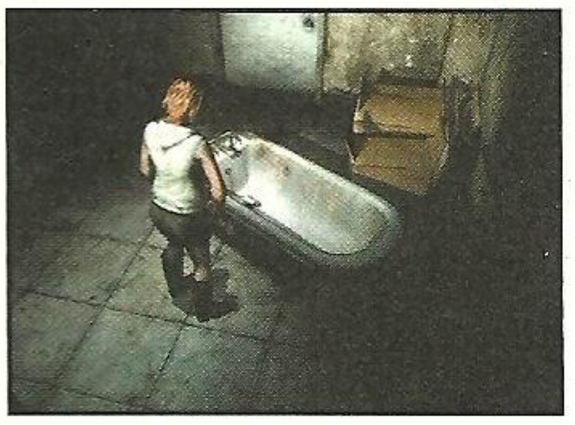
Róbmy swoje - zakrzyknęli chłopaki z Capcom i wypuścili Gun Survivor 3: Dino Crisis. Dzielimy się z Wami wrażeniami z nieźlej wersji japońskiej. Wersja euro nazywać się będzie Dino Stalker. Na czym polegają Gun Survivory, pewnie wiecie. Mamy broń, widok z pierwszej osoby i przeciwników. Dobrze by było mieć jeszcze odpowiedni kontroler w postaci pistoletu, ale z tym różnie bywa, więc zawsze jest opcja gry na zwykłym padzie. Przejmujemy kontrolę nad postacią, która trafia na nieprzewidziany splot wypadków i musi po prostu przeżyć. A czas jej ucieka. Nie inaczej jest w Dino Stalker. Tym razem wcielimy się w osobę Mike'a - pilota myśliwca z Drugiej Wojny Światowej. Mamy rok 1943. As ów bierze udział w jednej z powietrznych potyczek i nagle, strącony, musi opuścić kokpit maszyny. Samolot pikuje, Mike wyskakuje, wróg nadlatuje (witamy w Częstochowie, poeto Grabarz - autoironia). Nasz bohater już ma zginąć, kiedy coś błyska, strzela, eksploduje i samolot wroga znika. Pojawiają się za to dinozaury i dziwny świat, który choć potrafi zabić, wcale nie jest taki prawdziwy, na jaki wygląda. Co się stało i gdzie się podział nasz pilot, dowiecie się oczywiście z gry. Powiedzmy tylko, że fabuła nie jest zbytnio skomplikowana, ale przecież i nie o to chodzi. Mamy strzelać, nie? Pomysł na przenoszenie się w różnych wymiarach dał autorom możliwość stworzenia każdego rodzaju poziomu do zabawy, jaki tylko przyszedł im do głowy. Mamy więc dżunglę, pustynię, kanion z rwącym potokiem, ruiny miasta, wnętrze wulkanu itd. Fajna jest taka różnorodność. Poziomy dzielą się na trzy rodzaje. Pierwszy to taki, gdzie chodzimy sami przed siebie (strzałka na radarze pokazuje nam, gdzie iść) i zabijamy dinusie, które nam się napatoczą. Czas ucieka, więc trzeba to robić raczej szybko. Drugi typ planszy to taki, gdzie przesuwa nas samo (np. siedzimy na pontonie, czy w pojeździe), a my mamy tylko strzelać. Trzeci typ poziomu to pojedynek z bossami, bo - jak wszyscy wiemy - nie wszystkie dinusie były małe i padały po dwóch trafieniach. Tak wygląda cała gra. Jeśli chodzi o grafikę - jest bardzo dobrze. Zwierzaki wymodelowane z polotem, poziomy śliczne i mozolnie wypracowane. Jest to ten typ grafiki, który zawsze robi duże wrażenie - z dobrą grą światła, chytrze wycieniowany i wyteksturowany, tak, że wydaje się znacznie większy, niż jest.
Jeśli chodzi o zarzuty, mam dwa. Pierwszy, to kopiowanie pomysłów z filmu Park Jurajski. Nawet dinozaury spotkamy te same. Patent z plującymi jadem dinozaurami został wrzucony, choć w Parku Jurajskim była to tylko spekulacja reżysera. Scena z jeepem i t-rexem oczywiście też się zachowała. Drugi zarzut, to długość gry - ma siedem poziomów, co da się skończyć najwyżej w kilka godzin. Z finalną oceną wstrzymajmy się może do premiery, ale i tak wiadomo już, że gra ubodzie recenzentów swoją długością. Poza tym? Super. Aha! Do plusów dopiszcie jeszcze kilkanaście rodzajów broni: od pistoletów po wyrzutnie rakiet i... nie - nie zdradzajmy wszystkiego. Dużo strzelania, fabuła prosta, grafika piękna. Właśnie czytali Państwo zapowiedź Dino Stalkera, hehe...

Silent Hill 3

PS2 Przeklęte, chore miasto...



Pierwsza część SH dała nieźle popalić konsolowemu królowi survival horroru - Resident Evil. Druga część pokazała, że Konami potrafi tworzyć dzieła sztuki, które psychodelicznym klimatem i niepowtarzalną oprawą audiowizualną zostawiają daleko w tyle całą konkurencję. A teraz trzecia część - jak twierdzą autorzy - ma lada moment zrewolucjonizować świat wirtualnych fantasmagorii.



Dosłownie parę dni temu japoński developer udostępnił zniecierpliwionym graczom nowe, prześliczne screeny prezentujące zwyrodniały świat SH3 w całej okazałości. Co się tyczy fabuły, wizjonerzy z Konami bardzo niechętnie udzielają na jej temat jakichkolwiek informacji, skutecznie podgrzewając w ten sposób atmosferę wokół ich najnowszego dzieła. My jednak zdobyliśmy parę ciekawych informacji, którymi czym prędzej pragniemy się z Wami podzielić. Jak już wiecie z majowego NEO+, główną bohaterką w SH3 jest po raz pierwszy kobieta - Heather. Pewnego spokojnego dnia, podczas zakupów na mieście, Heather zostaje w tajemniczy sposób „wessana" do równoległego świata, gdzie zostaje zaatakowana przez zdeformowane, demoniczne istoty! Przyczyna całego zamieszania jest niestety wciąż nieznana, ale po obejrzeniu wszystkich materiałów prasowych możemy pokusić się o przypuszczenie, że tym razem historia opowiedziana w SH3 będzie luźno nawiązywała do motywów biblijnych. Wbrew wcześniejszym spekulacjom i obawom, akcja SH3 będzie się rozgrywała w miasteczku Silent Hill. Wszyscy, którzy wysunęli pochopne wnioski analizując wcześniejsze screeny (stacja metra, itp.) mogą więc spać spokojnie. A jak prezentuje się nowy produkt Konami od strony wizualnej? Dostępne materiały jak na razie nie zwiastują zapowiadanej rewolucji, chociaż trzeba przyznać, że opublikowane grafiki prezentują jeszcze lepszy poziom niż to, co mogliśmy podziwiać w SH2. Poza tym - rewolucja, o której wspominają autorzy, może dotyczyć samej rozgrywki lub scenariusza, a nie oprawy. Nie bez znaczenia (szczególnie dla atmosfery gry) jest też fakt, iż pokazane lokacje zdają się być organicznymi częściami jakiejś żywej (?) istoty. Na ścianach, podłogach i sufitach bez trudu można dostrzec splątane łańcuchy pulsujących arterii oraz fragmenty olbrzymich organów wewnętrznych, co jeszcze bardziej przyczynia się do unikatowego klimatu tej produkcji. Jedynym zgrzytem wydają się być wrogowie oraz zapowiedzi dotyczące arsenału broni dostępnego w grze. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że autorzy tym razem postawili na wielkość, a nie na jakość. Potężne kreatury o dwumetrowych kończynach jakoś nie wywołują strachu, a potraktowane serią z karabinu niezgrabnie padają na ziemię w strugach krwi. Także krwi w SH3 jest o wiele więcej niż w poprzednich częściach tej gry, a karabin maszynowy skutecznie psuje atmosferę zaszczucia i wszechogarniającej bezradności. Mamy jednak nadzieję, iż autorzy zachowają niepowtarzalny klimat serii i nie skierują się w stronę residentowej sieczki, bo przecież takie rozwiązanie to żadna rewolucja. Tym bardziej budzą pewne obawy doniesienia z obozu Konami, że w SH3 doświadczymy o wiele większego nacisku na walkę niż w poprzednich częściach, a same starcia z wrogami mają być znacznie łatwiejsze.
Musimy po prostu pamiętać, że nad SH3 pracuje już tylko część starej ekipy i nowa grupa programistów także musi coś wnieść do projektu - oby tylko było to coś dobrego. Na zakończenie - wspaniała wiadomość dla tych wszystkich, którzy w dużej mierze pokochali SH dzięki genialnej muzyce jaką obdarzył tę serię pan Akira Yamaoka. Na nasze szczęście, także przy tej grze Yamaoka użyczył swego talentu i skomponował kilka utworów, które mogą śmiało konkurować z jego wcześniejszymi aranżacjami. Na premierę tej gry pozostaje nam czekać aż do pierwszego kwartału 2003. To trochę długo, ale gdy już nadejdzie ten dzień...strach się bać!

Po co ludzie przyjeżdżają do tego miasta? Nie potrafię tego pojąć...

Red Faction 2

PS2 Demo w rękach Marcellusa!

Rewolucja trwa! Grywalne demo następcy Red Faction trafiło w moje łapki, a w sekundę potem wylądowało w konsoli. No i zaczęło się...

Zaczynam w holu, a akcja zupełnie jak w Matrixie i mogę się założyć, że właśnie ta scena stanowiła inspirację dla programistów. Tym bardziej, że nie jesteśmy sami – towarzyszy nam bojowniczka ruchu oporu o imieniu Tangier. Dziewczyna próbuje złamać kod do drzwi, a ja rozpoczynam jatkę, bo do mojej dyspozycji oprócz zwykłego pistoletu jest wyrzutnia granatów. Odpalam na próbę w najbliższy filar – sypie się boazeria i odpadają kawały betonu. Kolejny strzał – ze słupa zostaje tylko żelazne zbrojenie z uczepionymi kilkoma kawałkami żelbetu. Po chwili podnoszę drugi pistolet i zaczynam koncert na obie ręce... Kule świszczą gęsto, ale przeciwnicy nie odpuszczają. Wreszcie odpadają, ale po chwili spod sufitu na linach opuszczają się kolejni. Tym razem twardsi – poprawieni nanotechnologią i opancerzeni. Znajduję dwa pistolety maszynowe i jak przed chwilą zaczynam siekać z obu łapek – tym razem pełny automat... Nie ma to jak dobrze dobrany pierwszy level w demie – od razu daje odczuć, że Red Faction 2 ma nielichego kopa...

Wydarzenia w RF2 toczą się w około pięć lat po rebelii na Marsie, w której udało nam się wziąć nielichy, a nawet decydujący udział. Tym razem naszym celem jest obalenie tyrana – kanclerza Victora Sopota, przywódcy Commonwealthu. Państwo jęczy pod jego rządami... Gracz wciela się w rolę Aliasa, jednego z sześciu członków eksperymentalnego oddziału super-żołnierzy, skazanych przez Sopota na śmierć. Jakoś nie chcieli się z tym pogodzić i rozpoczęli nierówną (zależy, z której strony patrzeć) walkę z dyktatorem i jego wojskami.

Wypada powiedzieć, że RF2 wygląda daleko lepiej niż pierwsza część, a to duża pochwała! Otoczenie jest bardziej szczegółowe - tym razem nie szwędamy się po kopalniach i fabrykach, ale po mieście, biurowcach i innych budynkach użyteczności publicznej. Zmienił się jednak klimat. Jest mniej przygnębiający i przez chwilę miałem wrażenie, że to nie jest walka na śmierć i życie, a radosna rebelia kilku szczeniaków, którym zamarzyło się postrzelać z czegoś cięższego niż pistolet na plastikowe kulki.

Największym budynkiem, jaki przyjdzie nam „rozpoznać ogniem" jest Public Information Bulding - olbrzymi gmach zbudowany przez Sopota, gdzie preparuje się informacje ogłupiające naród. Właśnie tam toczy się walka opisana na początku. Silnik Geo-Mod poprawiono tak, że tym razem można zdemolować już prawie wszystko. Oczywiście niekiedy jest to konieczne, aby posunąć akcje do przodu, ale czasami można rozpirzyć coś dla własnej przyjemności. G-M w końcu stał się użyteczny – można rozwalić murek, za którym kryją się przeciwnicy. Czasami przypadkowo coś znajdziemy, a czasami namęczymy się, strzelając w każdą podejrzanie wyglądającą ścianę.

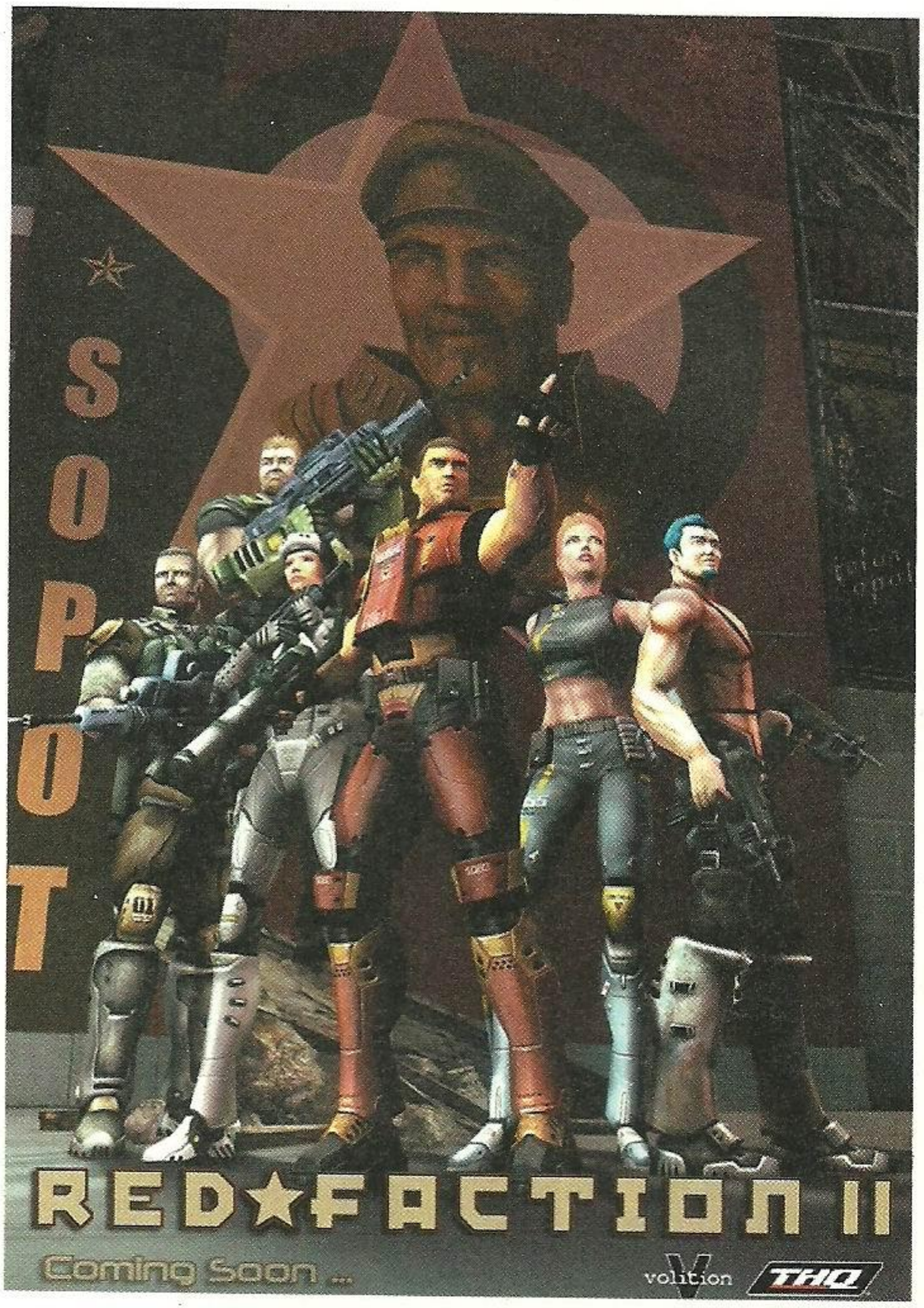
RF2 pomyka płynnie i prawie bez zwolnień (nawet, gdy na ekranie dzieje się naprawdę sporo). Choć 60 fps'ów to, to nie jest. Tyle, że trzeba brać pod uwagę, że silnik nie ciągnie tylko nas i przeciwników. Często mamy jednego, a czasami więcej pomocników, którzy kombinują całkiem nieźle i nie dają się zabić. Choć czasami wchodzą nam na linię strzału (nie robi im to krzywdy, ale utrudnia celowanie).

Inteligencja przeciwników jest całkiem znośna. Zazwyczaj biegają lub chowają się i wyskakują tylko po to, żeby strzelić, ale innym razem potrafią stać jak wmurowani i wymieniać argumenty lub nawet odwrócić się plecami. Czasami szwankuje animacja i kolizje obiektów oraz eksplozji (trafiałem o krok od koleżki z granatnika, a ten dalej stał jak przybity do podłogi), ale w większości wypadków całość sprawuje się bez zarzutów. Brakuje mi jednak jednego – skoro Geo-Mod pozwala rozwalić ścianę, to dlaczego nie zezwala na rozerwanie na krwawe strzępy przeciwnika? Nawet bezpośredni trafienie z granatnika nie powoduje dekompozycji (hehehe – ładne słówko) zwłok. Wprawdzie nie można mieć wszystkiego, ale to akurat istotny element.

Dalej dzieje się jeszcze więcej niż w holu (!), choć jest trochę monotonnie – przemy naprzód i strzelamy. Mijamy studio telewizyjne z olbrzymim niebieskim ekranem (blueboxem), w końcu po trupach dostajemy się na dach. Trwa nielicha burza – leje deszcz (ładniutki), mrok przecinają błyskawice. Ciężko jest dostrzec przeciwnika, a na dokładkę nad głową lata helikopter, który nie szczędzi amunicji.

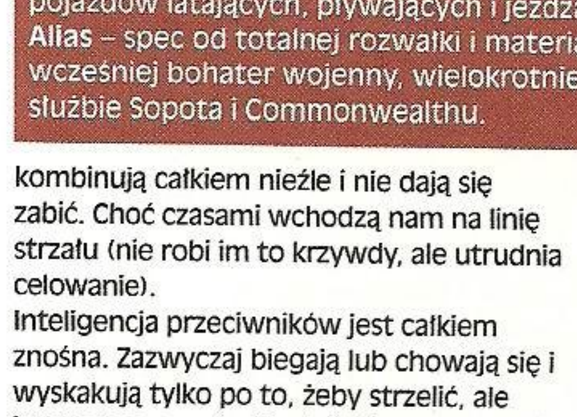
Jest ostro. I oby tak dalej. Choć wnioskując po ilości przeciwników i rodzajach dostępnej broni w demie przedstawione są dość późne poziomy gry. Mamy nadzieję, że początkowe będą równie udane.

To tylko dwa levele... chlip, chlip. Ja chcę więcej rozwałki! Tym bardziej, że zapowiada się niesamowicie i to zarówno w singlu jak i w multiplayerze – czterech graczy na podzielonym ekranie. Jeżeli poprawione zostanę niektóre z wymienionych błędów, a zagadki, zadania oraz fabuła będą wciągające tak, jak w pierwszym Red Faction to na gwiazdkę (o ile wszystko pójdzie jak trzeba) będziemy mieli najmocniejszą obok TimeSplitters 2 strzelankę FPP na PS2. Czego sobie i Wam z całego serca życzę.



Bohaterowie, którzy będą brać udział w misjach to:

Repta – ciężkie uzbrojenie. Wielki chłop – ponad dwa metry i 150 kilo wagi, bardzo lojalny wobec Molova.
Tangier – niewidzialność i elektronika. Dziewczyna potrafi znikać (jak Snake podczas skoku na tankowiec). Co właśnie zaobserwowałem w tym demie.
Quill – snajper. Superstrzelec, bardzo odważna i szybko myśląca dziewczyna.
Molov – wszystkie rodzaje broni ręcznej. Bohater wojenny, jako pierwszy z oddziału został poddany wszczepieniu nanotechnologii. Był jednym z pomysłodawców projektu super-żołnierza.
Shrike – transport. Pomysłowy i kreatywnie myślący kierowca wszelkiego rodzaju pojazdów latających, pływających i jeżdżących.
Alias – spec od totalnej rozwałki i materiałów wybuchowych, czyli gracz. A wcześniej bohater wojenny, wielokrotnie odznaczony medalami za odwagę w służbie Sopota i Commonwealthu.



Yeeah! Wreszcie ktoś wpadł na pomysł, że w sequelu shootera powinno być dwa razy więcej strzelania!

Newsflash

■ Square pracuje nad kolejną odsłoną serii Saga, tym razem już na PlayStation 2. O zatytułowanej Unlimited Saga grze nie wiemy praktycznie nic, ale są już pierwsze mikroskopijne obrazki. Zapowiada się śliczna, ręcznie rysowana grafika – podobnie jak w Saga Frontier 2 na PSX'a.

■ Medal Of Honor Frontline to jedna z naszych ulubionych gier na PS2. Z prawdziwą przyjemnością informujemy, że zespół odpowiedzialny za tę pozycję zabrał się do pracy nad kolejną częścią, która bazowana będzie na – uwaga, uwaga – serialu Kompania Braci. Druga Wojna światowa ciągle w łaskach producentów gier. Tymczasem Medal Of Honor Frontline zmierza także na Xboxa i GameCube. W obu wersjach gra zostanie wzbogacona między innymi o tryb multiplayer. To znakomita wiadomość – kooperacja w takiej grze będzie naprawdę niesamowita.

■ Infogrames nie wyda Xboxowej konwersji Grand Prix 4 z peceta. Nikt jej nie wyda, bo została skasowana.

■ Termin wydania MGS2: Substance na PS2 w Japonii to 19 grudnia. Zobaczymy, jakie to bonusy przez rok upychał Kojima-san.

■ Również Zelda na GCN ukaże się w Japonii już w grudniu. Do Europy może zawitać w marcu...

■ A Devil May Cry 2 trafi do japońskich sklepów już 30 stycznia.

■ Panzer Dragoon Orta opóźniony! Gra ukaże się dopiero pod koniec stycznia, a nie - jak wcześniej informowała Sega – jeszcze w tym roku. Nie szkodzi, poczekamy. Jest po prostu przepiękna.

■ Podczas wakacji Sega miała coś powiedzieć o nowym Sonicu. Na razie jednak Yui Naka – szef Sonic Team – lakonicznie stwierdził, że pracują nad nową grą na PS2 i pokażą ją światu dopiero pod koniec września.

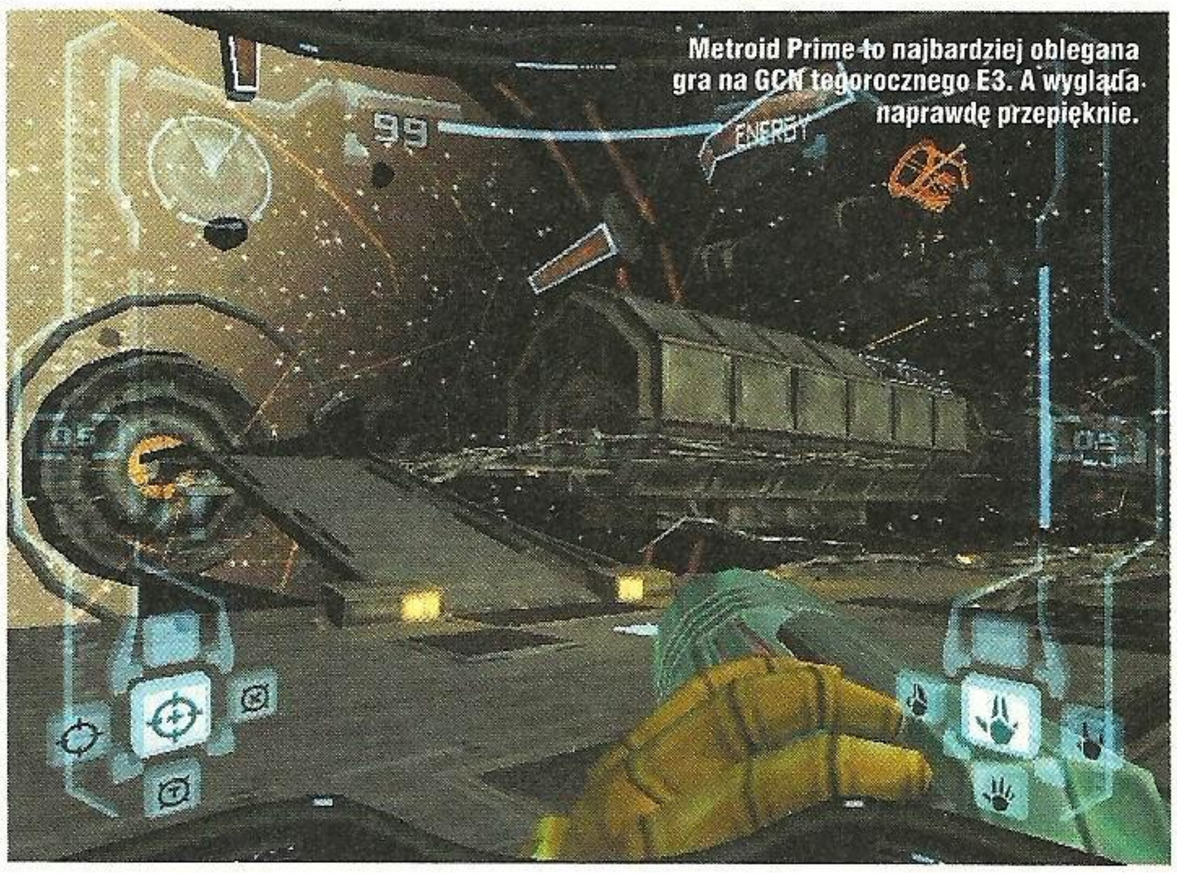
■ Już po premierze europejskiej wersji Resident Evil na Gamecube. Jednak na RE Zero przyjdzie mieszkańcom Starego Kontynentu poczekać aż do marca 2003...

■ Konami zakupiło licencję Żółwi Mutantów Ninja. Ha, ha, ha. Będą gry.

Metroid Prime

GCN Jedna z najpiękniejszych strzelanin fpp na konsole

Nowe wieści o Metroid Prime napawają otuchą. A nawet więcej - są tak ekscytujące, że aż ciężko jest wysiedzieć na krześle. Zapowiada się shooter połaczony z przygodówką na GameCube'a. I jeśli obietnice się sprawdzą, posiadacze innych konsol będą go zazdrościć GCN.
Po pierwsze i najważniejsze - Metroid Prime jest tak innowacyjny, jak tylko można sobie wyobrazić w odniesieniu do FPP. Jedną z najważniejszych nowinek jest urządzenie skanujące zamontowane w hełmie naszej bohaterki, słynnej w całym wszechświecie Nintendo łowczyni nagród, Samus Aran. Wokół niego kręci się cała zabawa, bo bez skutecznego wykorzystywania skanera nie będzie szans na ukończenie gry. Dzięki niemu poznamy słabe strony przeciwników - bez tej wiedzy nie ma co zaczynać walki, jeśli zależy nam na wygranej. Kolejnym zastosowaniem skanera jest odszukiwanie drogi. Na ekranie skanera zobaczymy, że jeden z elementów krajobrazu blokujących nam drogę da się rozwalić, dzieki czemu wydostaniemy się z pozornie zamkniętego terenu. To prawdopodobnie nie wszystko. Producent, czyli Retro Studios, na pewno ma jeszcze kilka asów w rękawie.
Kolejną rzeczą, która zasługuje na uwagę, są poziomy w Metroid Prime - niezwykle wielkie, perfekcyjnie zmontowane w logiczną i jednocześnie intrygującą całość, wypełnione przeciwnikami i zagadkami, przedstawione przy pomocy zapierającej dech w piersiach grafiki. Poziomy są oczywiście urozmaicone - nie łazimy ciągle po jakiś zamczyskach, nie przedzieramy się smutnymi korytarzami



Metroid Prime to najbardziej oblegana gra na GCN tegorocznego E3. A wygląda naprawdę przepięknie.

bazy obcych. Zobaczymy zarówno otwarte przestrzenie, jak i przyprawiające o klaustrofobię mroczne zakamarki i korytarze. Wszędzie widoczność jest znakomita - chyba, że jest ciemno, a płynność bezbłędna. No i ten specyficzny widok. W Metroid Prime widzimy z wnętrza hełmu, co powoduje, że krople wody czy para osadzają się na przedniej szybie. Niby taki prosty pomysł, ale efekt jest rewelacyjny.
Walki z przeciwnikami, szczególnie z bossami, których nie brakuje w Metroid Prime, są niełatwe. Początek każdej walki to unikanie przeciwnika i wyszukiwanie najsłabszego punktu. To ta łatwiejsza część - potem trzeba mu się dobrać do skóry, a nie jest to proste.

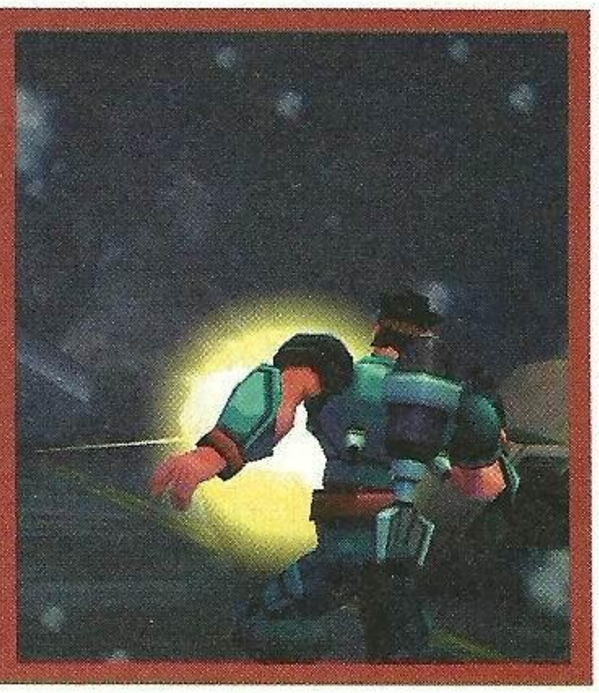
Oprócz widoku fpp jest także i zza pleców Samus.

Samus zna wiele sposobów poruszania się, potrafi łazić po ścianach i wspinać się za pomocą energetycznego odpowiednika linki z kotwiczką, ma też specjalny podwójny skok (oprócz normalnego), który pozwoli przeskakiwać z platformy na platformę - kłaniają się stare Metroidy! Szybkim sposobem przemieszczania jest zwinięcie się w opancerzoną kulę i przetoczenie pomiędzy wrogami - nie dość, że Samus jest odporna na ich ataki, to po wstaniu od razu może rozpocząć strzelaninę. Tym sposobem dotrzemy też do niedostępnych w inny sposób miejsc. Metroid Prime oferuje to, co najlepsze w FPP, a nawet więcej - część Metroida, jak choćby wspomniane przed chwilą poruszanie się w formie kuli, oglądamy z kamery umieszczonej za plecami bohaterki. Przejście pomiędzy jednym a drugim widokiem jest płynne i bezbolesne. Oczywiście to wszystko jest wrażeniem z niewielkiej części Metroida. Na resztę rewelacji przyjdzie czas tuż przed premierą i w późniejszej recenzji. Musimy uzbroić się w cierpliwość i oczekiwać Metroida pod choinką, a może nawet później. Nie będzie łatwo, ale czekanie się opłaci.

Pillage

PS2, GCN Logiczna

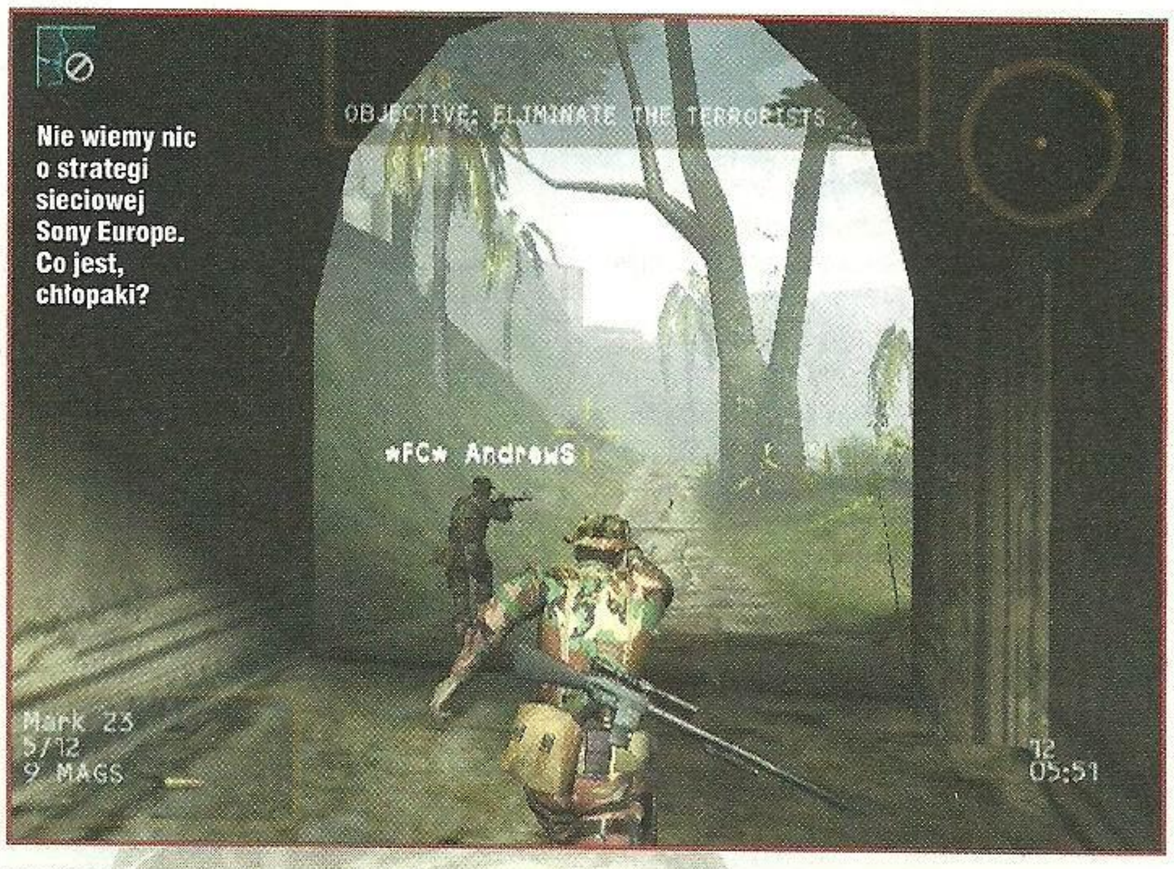
Zed Two, panowie odpowiedzialni za Wetrixa, po długiej ciszy wzięli się do pracy i postanowili uraczyć nas turową strategią akcji.
Brakuje takich gier, więc całkiem możliwe, że Pillage okaże się strzałem w dziesiątkę. Choć jak na razie się na to nie zanosi. Pillage nie wygląda olśniewająco, taki sobie przeciętniaczek. Akcję obserwować będziemy z perspektywy trzeciej osoby, otoczenie da się zdemolować, a przeciwnicy mają być inteligentni. Niewiele ponad to wiadomo. A początek historii opowiedzianej w Pillage nie wygląda jakoś specjalnie - pewne rodzeństwo szuka zemsty na złych i despotycznych okupantach. Za co? No to chyba jest łatwe - za wytrzebienie całego plemienia, w tym oczywiście rodziców. Powód dobry, ale ograny. Pillage pojawi się dopiero w przyszłym roku na PS2 i GC. Więcej informacji podamy, jak tylko się pojawią. A na pobudzenie ciekawości pierwszy obrazek.



SOCOM: U.S. Navy SEALs

PS2 Za oceanem grają już w sieci - o.g sprawdza wersję US.

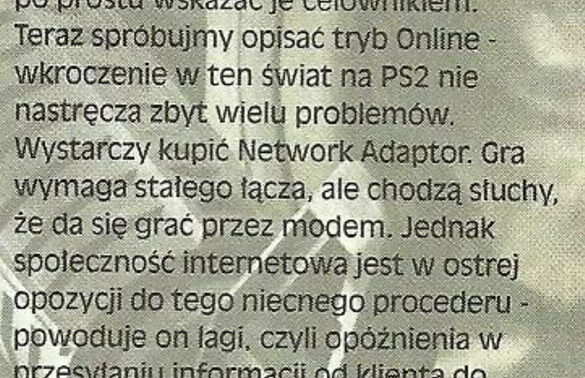
SOCOM: U.S. Navy Seals to gra, którą wymienia się jako pierwszą w strategii online Sony. Strategii, która obejmie cały świat. Oprócz Europy - należałoby dodać. Ale nic to, cywilizacja kiedyś do nas dotrze, a ja tymczasem położyłem swoje łapska na amerykańskiej wersji tej gry i zdaję raport z placu boju.
Na samym początku zabawy natykamy się na dwie ścieżki - możemy skierować się w stronę tradycyjnego dla konsol trybu zabawy dla jednego gracza lub spróbować swych sił w online.
Na razie wybieramy to pierwsze. Czeka na nas kilkanaście misji w różnych środowiskach. Będzie opanowany przez terrorystów statek, pustynia, dżungla... W sumie dwanaście lokacji rozrzuconych po całym świecie. W każdej misji mamy po kilka zadań do wykonania. Są to najczęściej: wysadzenie czegoś w powietrze, odbicie zakładników, eliminacja wroga lub przejęcie dokumentów. Przed każdą akcją otrzymujemy pełną odprawę, podczas której możemy zaznajomić się z okolicznościami operacji, terenem, celami i swoimi żołnierzami.
Spośród czterech zaproponowanych przez autorów wybieramy odpowiadający nam sposób rozłożenia przycisków na padzie (od najprostszych z autocelowaniem, aż do takich dla prawdziwych twardzieli). A jest co rozdzielać. Komandos musi się w końcu jakoś poruszać (jest wychylanie się zza rogów, czy wchodzenie na skrzynki), celować, strzelać, zmieniać pozycję ciała,

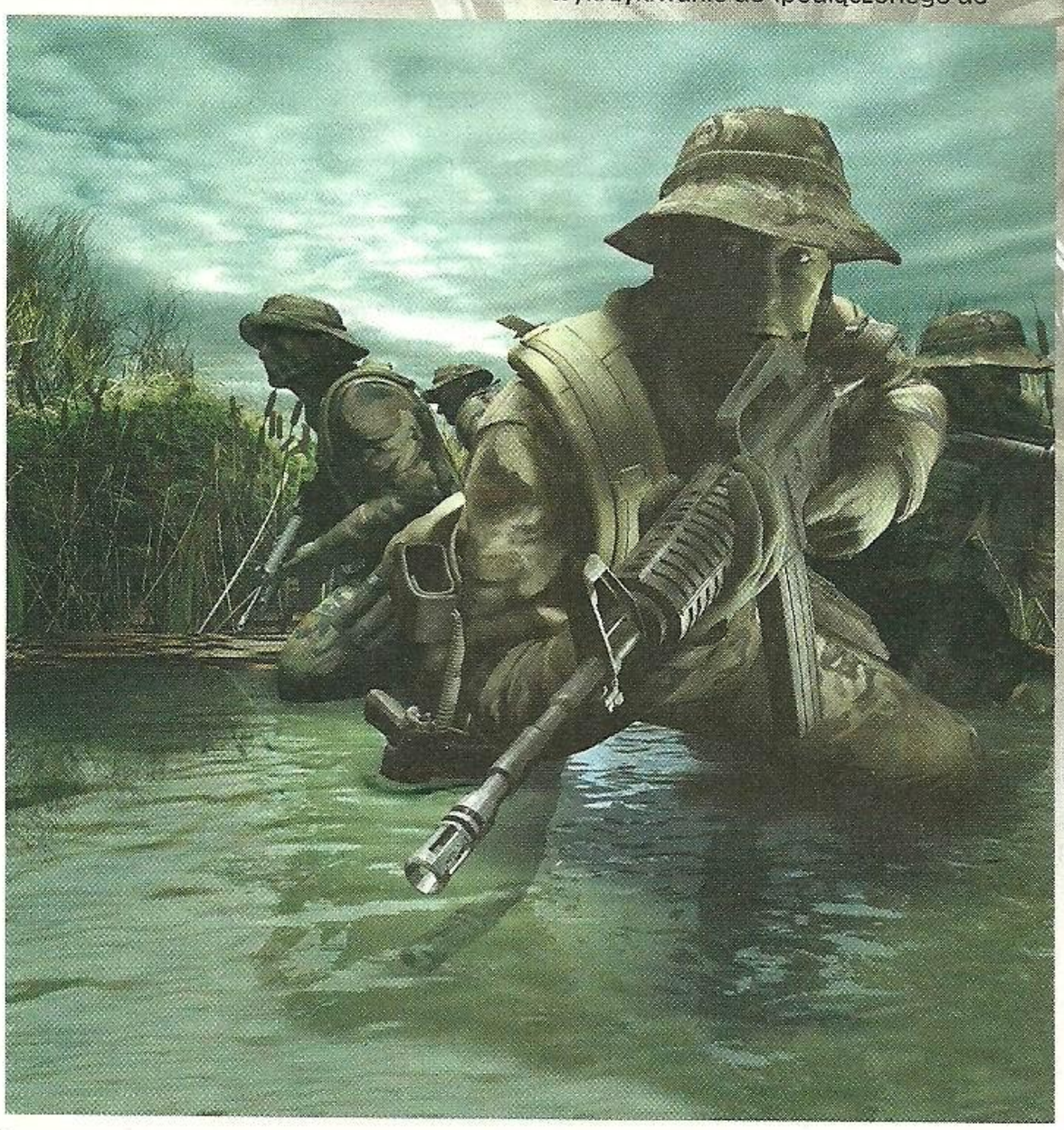


Nie wiemy nic o strategi sieciowej Sony Europe. Co jest, chłopaki?

wydawać komendy, przeglądać mapę, zbierać broń po unieszkodliwionych wrogach. Ha! Można nawet podejść do wroga i zdzielić go kolbą! I o dziwo wszystko zostało tak zaprojektowane, że, po pierwsze, każdy znajdzie coś dla siebie, a po drugie – można się przyzwyczaić już po kilku minutach.
SOCOM jest sprytną mieszanką TPP i FPP. Mamy do wyboru trzy widoki. Jeden zza pleców i dwa z oczu bohatera (ten drugi z noktowizorem lub snajperką).
Napisałem „sprytną" nie bez powodu - gra wymaga zmiany widoku w zależności od potrzeby. Poruszanie się jest łatwiejsze z widokiem z trzeciej perspektywy, ale jeśli chcemy zdjąć przeciwnika stojącego w oddali, to nie ma jak widok z oczu. Dorzućcie do tego skradankowe akcje (jest przenoszenie martwych wrogów!), a wyjdzie wyśmienity koktajl, który autorzy przyozdobili możliwością wydawania komend pozostałym „Fokom" w drużynie. Są na to dwa sposoby. Ręczny to wybieranie rozkazów z prostego i intuicyjnego menu. Werbalno-oralny to wykrzykiwanie do (podłączonego do

portu USB w PS2) mikrofonu naszych zachcianek. I tu najlepsze. Nie dość, że jest tego po prostu od groma, to wszystko urządzono tak, że już chyba lepiej się nie da. Możemy przemawiać do całej drużyny lub jej części. Po wybraniu, do kogo będziemy przemawiać wyjeżdżają na ekran następne opcje z rozkazami – jak choćby: „macie wolną rękę", „atakujcie", „wykończcie przeciwników", „podkładajcie bomby". Kiedy już wybierzemy sobie akcję, określamy jeszcze gdzie należy ją przeprowadzić. Możemy skierować swoich ludzi w specyficzne miejsce lub po prostu wskazać je celownikiem.
Teraz spróbujmy opisać tryb Online - wkroczenie w ten świat na PS2 nie nastręcza zbyt wielu problemów. Wystarczy kupić Network Adaptor. Gra wymaga stałego łącza, ale chodzą słuchy, że da się grać przez modem. Jednak społeczność internetowa jest w ostrej opozycji do tego niecnego procederu - powoduje on lagi, czyli opóźnienia w przesyłaniu informacji od klienta do serwera i odwrotnie. A to w prostej linii prowadzi do opóźnień, „magicznego" przeskakiwania postaci z jednego miejsca w drugie i innych problemów utrudniających zabawę.
SOCOM jest sprzedawany z zestawem słuchawka + mikrofon podłączany do portu USB (zestawik ten działa także z PC). Co to daje? Możemy porozumiewać się bez używania klawiatury! Teraz nastawcie wyobraźnię na wysokie





obroty... Kule świszczą nad głowami, właśnie gdzieś obok upadł martwy terrorysta...
- Delta, jestem pod ostrzałem! Proszę o wsparcie!!
- Bravo... Bravo skierujcie się wschód, nasz człowiek jest w niebezpieczeństwie!
- %$&*#$%^&
- Meeeeeeeeeedyk!!!
Ha! Sami musicie przyznać, że wcielenie się w członka elitarnej jednostki antyterrorystycznej może być szalenie intensywne. A to wszystko dzięki pozornie malutkiemu dodatkowi, jakim jest możliwość rozmowy z innymi uczestnikami zabawy.
Do wyboru jest dziesięć map, a na każdej z nich może potykać się szesnastu graczy. W prostym przeliczeniu wychodzi, że na każdą z drużyn przypada po ośmiu komandosów/terrorystów. Oto tryby gry, w których można się spróbować podczas gry w sieci: Suppresion to normalny deathmatch polegający oczywiście na całkowitym wyeliminowaniu wrogiej drużyny. Demolition wymaga jak najszybszego zniszczenia bazy wroga przy użyciu ładunków wybuchowych, granatów i tym podobnych. Extraction jest zabawą w odbijanie zakładników - oczywiście jedna drużyna odbija, druga broni. Rewelacja! Szkoda, że za oceanem... Buuu.
„Foki" wyglądają naprawdę dobrze i spokojnie mogą konkurować z podobnymi produkcjami z PeCetów. Postacie są wykonane ekstremalnie dokładnie, a ich ruchy wspaniale odwzorowane. Wystarczy tylko spojrzeć, jak się czołgają lub fachowo gestykulują podczas gadek na migi – widzieliście to nie raz w filmach. Podobnie jest z przeciwnikami, a na szczególną uwagę zasługują animacje ich śmierci. Najczęściej padają i już nie wstają, inni w drgawkach ciężko rozstają się z życiem, a jeszcze inni w ostatniej chwili próbują strzelać... Jest tego sporo. Tylko czasami, przy podnoszeniu martwych wrogów i próbie przeniesienia ich w inne miejsce grafika cokolwiek szwankuje. Ale to tylko mały, nieznaczący szczegółik.
Dźwiękowo jest niezgorzej - wystrzały są bardzo realistyczne, słyszymy też wiatr czy deszcz. Kumple z drużyny i pani monitorująca nasze poczynania coś tam sobie mówią, że nie wspominając o rozgadanych jak przekupki przeciwnikach (rosyjscy terroryści są chyba najbardziej gadatliwi). Muzyka w odpowiednich momentach przyśpiesza i ogólnie „ma coś do powiedzenia".
Bardzo szybko przekonałem się, że SOCOM jest naprawdę świetny. Nie bez powodu Sony ma nadzieje, że to właśnie ten tytuł pociągnie PS@ Online.
W krainie Coca-Colą i whisky płynącą już się zagrywają, ale kiedy „Foki Marynarki" trafią na Stary Ląd?
Nie mogę się już doczekać! Bravo, Bravo, jestem pod ostrzałem...

Poczuj się jak w bolidzie!!!

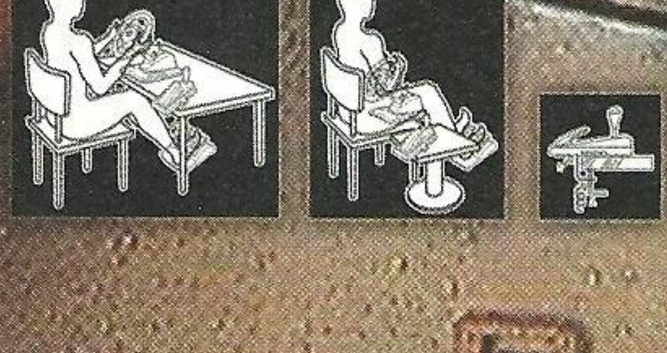
COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB

Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów wnętrz samochodowych od McLarena i Porsche'a
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami

Tego nie ma konkurencja!!!



PORSCHE

© 2002 Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Legal notice.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

TECHNOLOGY INNOVATION

multimedia MANTA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Newsflash

■ Jeśli jeszcze zastanawiacie się, dlaczego z europejskich krajów to właśnie Anglia traktowana jest jako wyznacznik rynku Starego Kontynentu, wystarczy podać liczbę sprzedanych tam konsol PlayStation 2 od początku roku. Otóż przekroczyła ona pół miliona. Żaden inny europejski kraj nie może się pochwalić takim wynikiem.

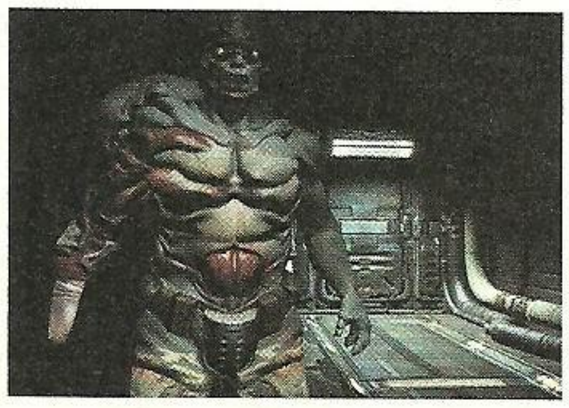
■ Zboczeńcy z Tecmo podali kilka ciekawych informacji o Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball na Xboxa, czyli siatkówce plażowej z udziałem dziewczyn z DOA. Po pierwsze, zaimportowanie save'a z DOA3 odblokuje ukryte bonusy i dodatki. W grze znajdzie się specjalny sklep (dla fetyszystów chyba...), w którym gracz zakupi dziesiątki elementów stroju dla panienek – sandały, kapelusze, okulary, bandanki i tak dalej i tym podobne. W sumie w grze znajdzie się ponad 300 różnych kostiumów kąpielowych. Wreszcie, prawdziwa pożywka dla młodzieńców śliniących się na widok panienek generowanych przez potężne chipy graficzne – można zabrać dowolną dziewczynę na koniec plaży, gdzie będzie pozować do zdjęć. Ale grzecznych, hyhy.

■ To jeszcze nie koniec przygód posiadaczy PS One z serią Final Fantasy. Square w październiku wyda remake'i dwóch pierwszych części tej kultowej serii. Na razie w Japonii, ale wnioskując po wydanych niedawno IV, V i VI części, dotrą także i do nas. Cóż, nie spodziewajcie się rewelacji – grafika, choć odświeżona, jest prościutka. Pojawi się za to mnóstwo animowanych przerywników, ale do tego Square zdążyło nas już przyzwyczaić. Dla kolekcjonerów.

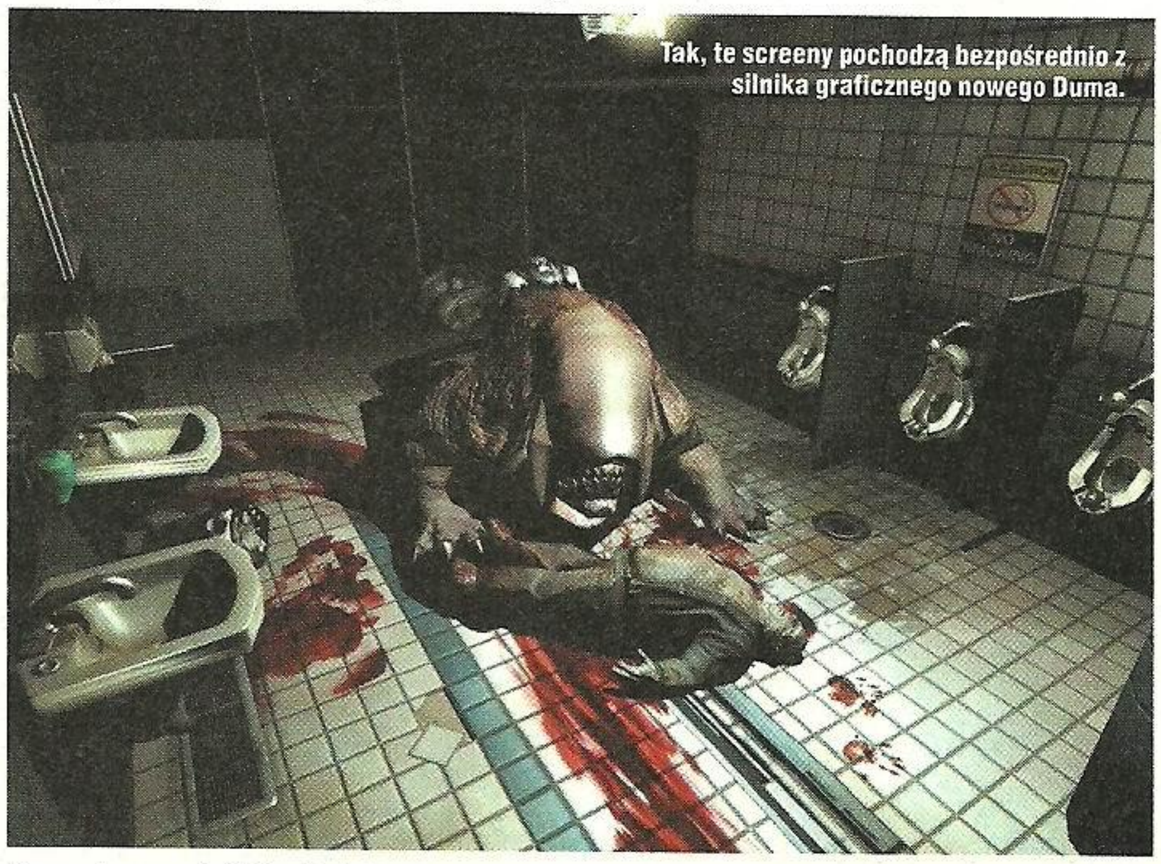
■ Tymczasem wiadomo coś już o Final Fantasy: Crystal Chronicles na GameCube. Grafika stylistyką przypomina coś pomiędzy Secret Of Mana, a Final Fantasy Tactics z PSX'a – ostro mangowe, zdeformowane postacie, duże oczka, wiktoriańskie stroje. Wiadomo już także, że walki będą zręcznościowe, a nie turowe. Szykuje się zatem tytuł podobny do Zeldy. Na plus tej pozycji niewątpliwie zaliczymy możliwość łączenia GCN z GameBoyem. Oto pierwszy screenshot (na którym naprawdę trudno cokolwiek wypatrzyć, ale spróbójcie) oraz główny bohater. Łepek przypomina krzyżowkę Zidane'a z Ramzą...

Doom III

Xbox „Ukaże się, kiedy będzie gotowy..."

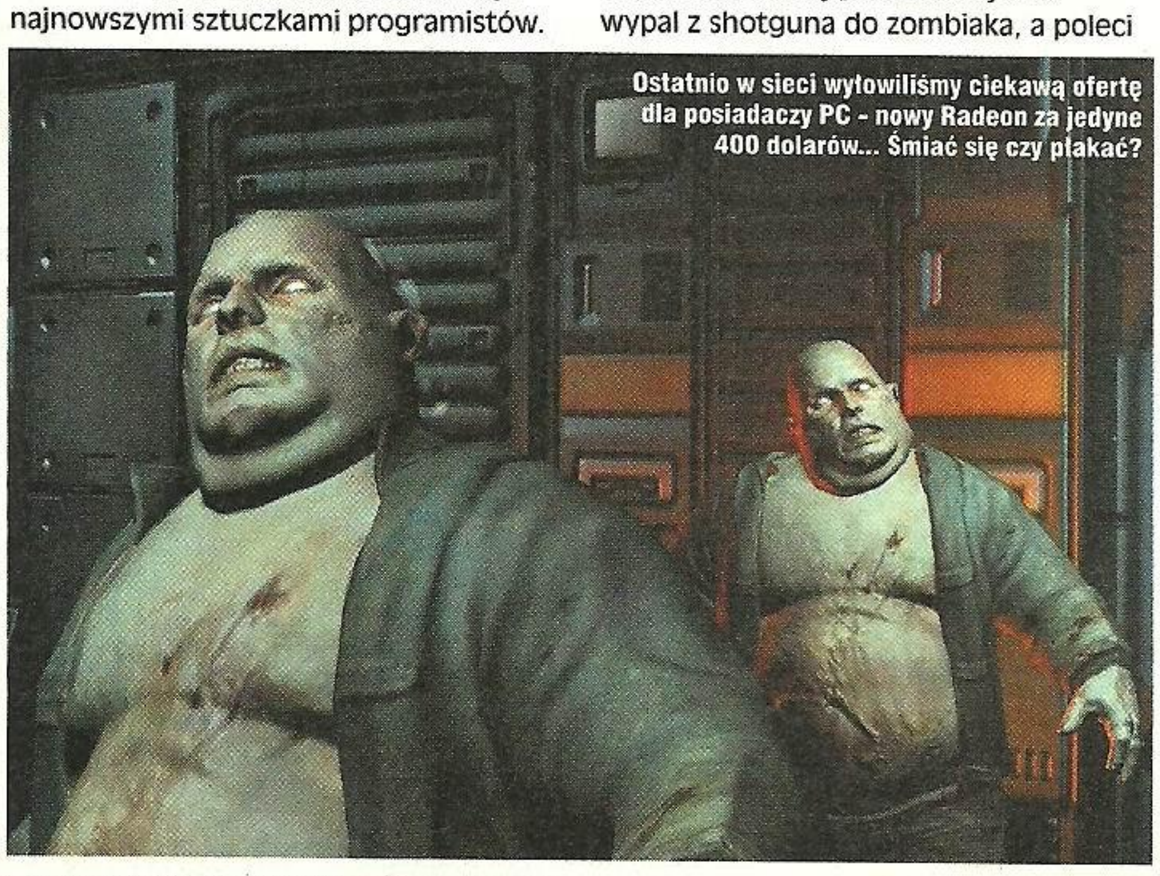


Jeden z najbardziej wyczekiwanych tytułów na PC ukaże się również na Xboxa. Właściciel id Software i twórca Dooma i Quake'a - John Carmack powiedział, że Xbox jest jedyną konsolą, która jest w stanie pociągnąć jego nowe dzieło. Posiadacze Xboxa mogą spodziewać się tego, że Doom III nie będzie wyglądał wcale gorzej, niż na wypasionych pecetach (Pentium 4 2.2 GHz i Radeon 9700).
A będzie na co popatrzeć, bo John Carmack opracowuje baaardzo zaawansowane technologicznie tytuły. Doom III będzie wypełniony po brzegi najnowszymi sztuczkami programistów.



Tak, te screeny pochodzą bezpośrednio z silnika graficznego nowego Duma.

Dynamiczne oświetlenie (strzel w lampę wiszącą na drucie, a się przekonasz), fizyka tak zwanej „szmacianej lalki" - wypal z shotguna do zombiaka, a poleci zupełnie bezwładnie. Prawie wszystko może zostać zdemolowane - potwory mogą przebić się do Ciebie przez coś mniej trwałego niż ściana, a strzelanie do źródeł światła może zakończyć się koniecznością poruszania w całkowitych ciemnościach. Tego typu niespodzianek będzie sporo, bo Doom III ma dać ujście nie tylko naszym morderczym instynktom, ale przy okazji także poważnie przestraszyć.
Większość broni z oryginalnego Dooma znajdzie się w Doom III. Na razie nie ma pewności, co do piły łańcuchowej (nieeee...!!!), ale z pewnością dostaniemy do łapek Big Fakin Guna! (Hell yeah...! Come on bastards! Taste this! Booom!!! Hahaha!).
Według twórców Doom III ma grać na uczuciach starych wyjadaczy - pojawi się sporo klasycznych motywów, ale nie raz zaskoczy nasz czymś nowym. Jedyną kiepską wiadomością jest brak dokładnej daty wydania, bo jak to kiedyś powiedział ktoś z id Software - „pojawi się jak będzie gotowa". Pozostaje czekać...



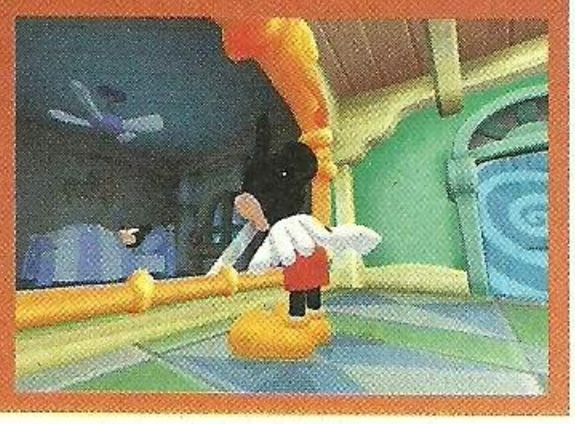
Ostatnio w sieci wyłowiliśmy ciekawą ofertę dla posiadaczy PC - nowy Radeon za jedyne 400 dolarów... Śmiać się czy płakać?

Magical Mirror Starring Mickey Mouse

GCN Czy ktoś tak naprawdę lubi tego koleżkę?

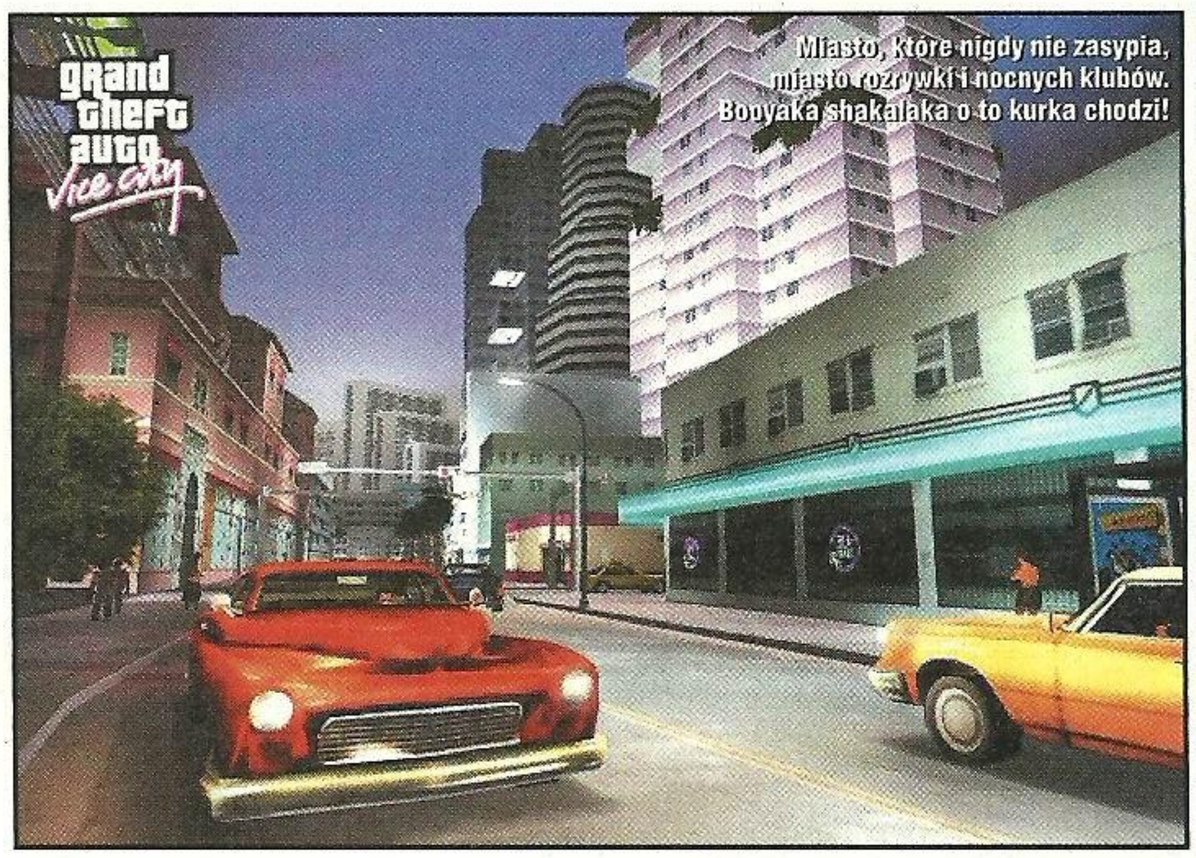
Kolejna z disneyowskich postaci czeka w kolejce do własnej gry. Tym razem wybór padł na Myszkę Miki (lub Myszka, a nawet Myszaka). Ale czy ktoś lubi Mikiego?
Jest taki grzeczny, kulturalny, opanowany i doskonały, że aż bezbarwny. Donald to, co innego - sepleni i łatwo się złości, Goofy z kolei jest dosyć mocno ograniczony umysłowo, ale swoją nieporadnością i ciągłymi wpadkami budzi naszą sympatię - Miki raczej nie. Może w grze będzie inaczej?
Magical Mirror Starring Mickey Mouse to oczywiście przygodówka platformowa, najpopularniejszy ostatnio gatunek gier.

A było to tak: Miki przez magiczne zwierciadło wpadł do alternatywnego uniwersum. Znajduje się w domu, który bardzo przypomina jego własny, z tą małą różnicą, że zamieszkany jest przez duchy. Miki musi zebrać kawałki potłuczonego zwierciadła, aby wrócić do domu. To wszystko, reszta jest jak na razie niewiadoma, ale wiadomo, czego spodziewać się po platformerze - robienie duchów w balona, rozwiązywanie zagadek i zbieranie różnych różności. Będą także mini gry polegające na lataniu samolotem, czy zjeżdzie na snowboardzie. Po połączeniu GameCube'a z GameBoyem Advance i grą Magical Quest starring Mickey and Minnie uzyskamy dodatkowe wskazówki. MMSMM (heh...) jest kierowany raczej do młodszych odbiorców, a nam dziwnie przypomina Luigi Mansion. Jeszcze w tym roku.



GTA Vice City

PS2 Niedługo do N+ powróci Gangsta's Paradise...

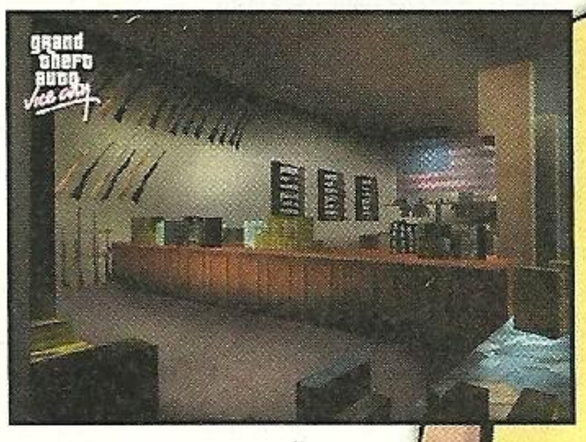


Przecież mówiłem, że wrócimy! I dotrzymałem słowa. Znakomita większość z Was wie, że Vice City nie jest pełnoprawną kontynuacją GTA 3, a jedynie dodatkiem. Ale za to jakim! Czytając kolejne zapowiedzi autorów można dojść do przekonania, że pod pewnymi względami GTA: VC będzie daleko wyprzedzać GTA 3. Akcja dzieje się w połowie lat osiemdziesiątych w mieście wyraźnie wzorowanym na Miami. Czujecie już ten klimat z Miami Vice czy Scarface?

Najbardziej ucieszy malkontentów poprawiona grafika. Tym razem wszystko ma śmigać jeszcze płynniej, a sama grafika będzie bardziej wyraźna i pełna nowych efektów. Screeny wyglądają szalenie zachęcająco. Najbardziej podoba mi się postać głównego bohatera ubranego w dżinsy i hawajską koszulkę. Ciekawe, czy developerzy pokuszą się o możliwość zmiany ubranek, jak to miało miejsce w wersji pecetowej GTA3?

Poza pojazdami dostępnymi w GTA3, dostajemy motor (oh yeah!), autka golfowe i helikopter! Tak, nie mylicie się. Teraz już nie będzie trzeba kombinować z awionetkami. Wystarczy wskoczyć do helikoptera i już jesteśmy asami przestworzy! Możemy polecieć tam, gdzie chcemy i zostać w powietrzu tyle, ile chcemy. A jeśli już przy tym jesteśmy, to na jednym ze screenów wyraźnie widać desant sił specjalnych, które zeskakują na linach z helikoptera. Już teraz grubą krechą możecie sobie wykreślić barykadowanie się w swojej dziupli i bezkarne niszczenie służb porządkowych.

Autorzy zapowiadają, że gracz będzie miał większą swobodę w wykonywaniu zadań niż poprzednio. Trochę trudno to sobie wyobrazić, bo już w GTA 3 nie było zbyt wielu ograniczeń. Ale zaufajmy Rockstar, z całą pewnością dostarczy nam jeszcze lepszy produkt niż poprzednio. Pamiętacie, jak to było w GTA 3 z pomieszczeniami wewnątrz budynków? Swobodnie wchodziliśmy do sklepów, ale na „pokoje cywilne" można było się przedrzeć tylko przy pomocy różnych sposobów. W GTA: VC od samego początku możemy spokojnie zwiedzać budynki. Będzie można wejść tam, gdzie wcześniej się nie dało. Po sieci plączą się ploteczki o rzekomej umiejętności pływania. Byłoby nieźle - to trochę głupie, że taki twardziel, jakim jest główny bohater, po wpadnięciu do wody zachowuje się jak betonowy słup. Ale to jeszcze nie jest potwierdzone.



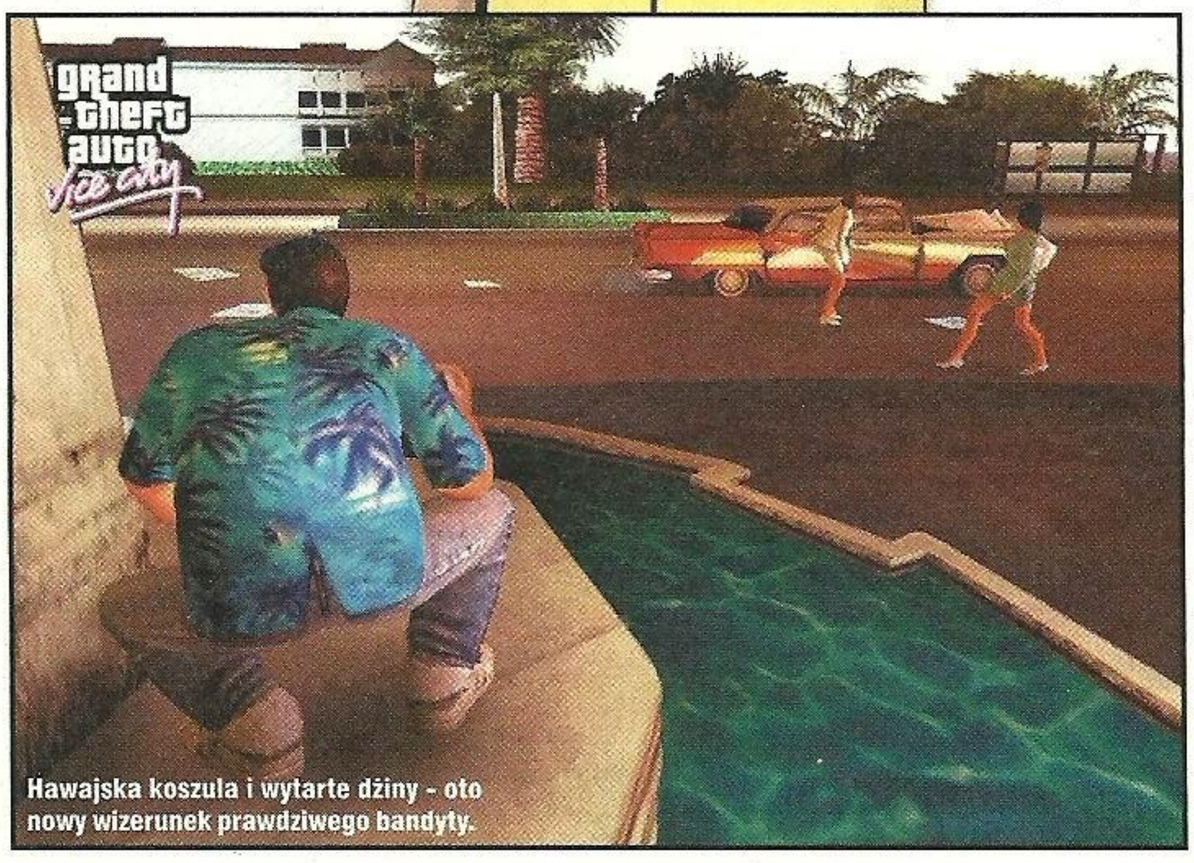
Broni będzie o wiele więcej niż w poprzedniej części, bo aż czterdzieści rodzajów. Będziemy też mogli używać takich narzędzi jak piła, młotek czy śrubokręt. Nie zapomniano także o bardziej konwencjonalnych narzędziach prowadzenia dialogu z przeciwnikami. Będzie tona złomu w postaci karabinów maszynowych, pistoletów (w tym osławiony colt), a także miotacze, wyrzutnie itd.

Podobno sterowanie, a w szczególności celowanie ma być poprawione. I dobrze, bo w GTA 3 niektóre osoby miały z tym niezłe problemy.

Gra będzie znakomicie udźwiękowiona. Rozbijając się autem po ulicach Vice City usłyszymy w radiu min. Judas Priest, Grandmaster Flash i Kool & The Gang. Mówią Wam coś te nazwy?

Będzie ostro! GTA: Vice City ukaże się - na razie tylko na PS2 - już pod koniec roku i z pewnością przez jakiś czas będzie można zagrać w nią tylko na tym sprzęcie. Kiedy wyjdzie, przekonamy się, jak GTA: VC wypadnie w stosunku do swojej poprzedniczki i nadchodzącego Getaway. Zresztą i tak nie musimy rekomendować Wam tej gry, bo niby na co odkładacie kasę do skarbonki?

It's a gangsta luving...



Hawajska koszula i wytarte dżiny - oto nowy wizerunek prawdziwego bandyty.

TRASA PS2

Kolejnych osiem stron Neo Plus wypełnionych jest zapowiedziami pięciu gier, które między innymi zaproponuje Sony posiadaczom PlayStation 2 na przełomie 2002 i 2003 roku. Obok The Getaway i Kingdom Hearts, o których mogliście przeczytać w poprzednim numerze to przedstawiciele trzeciej generacji gier na PS2. Autorzy zdążyli już poznać architekturę sprzętu, wprawić się, a teraz ostro zabierają się do rzeczy. Te gry to: The Mark Of Kri, Ratchet & Clank, Primal, WRC2 oraz Sly Cooper. Graliśmy we wczesne wersje tych gier - przed Wami nasze wrażenia.

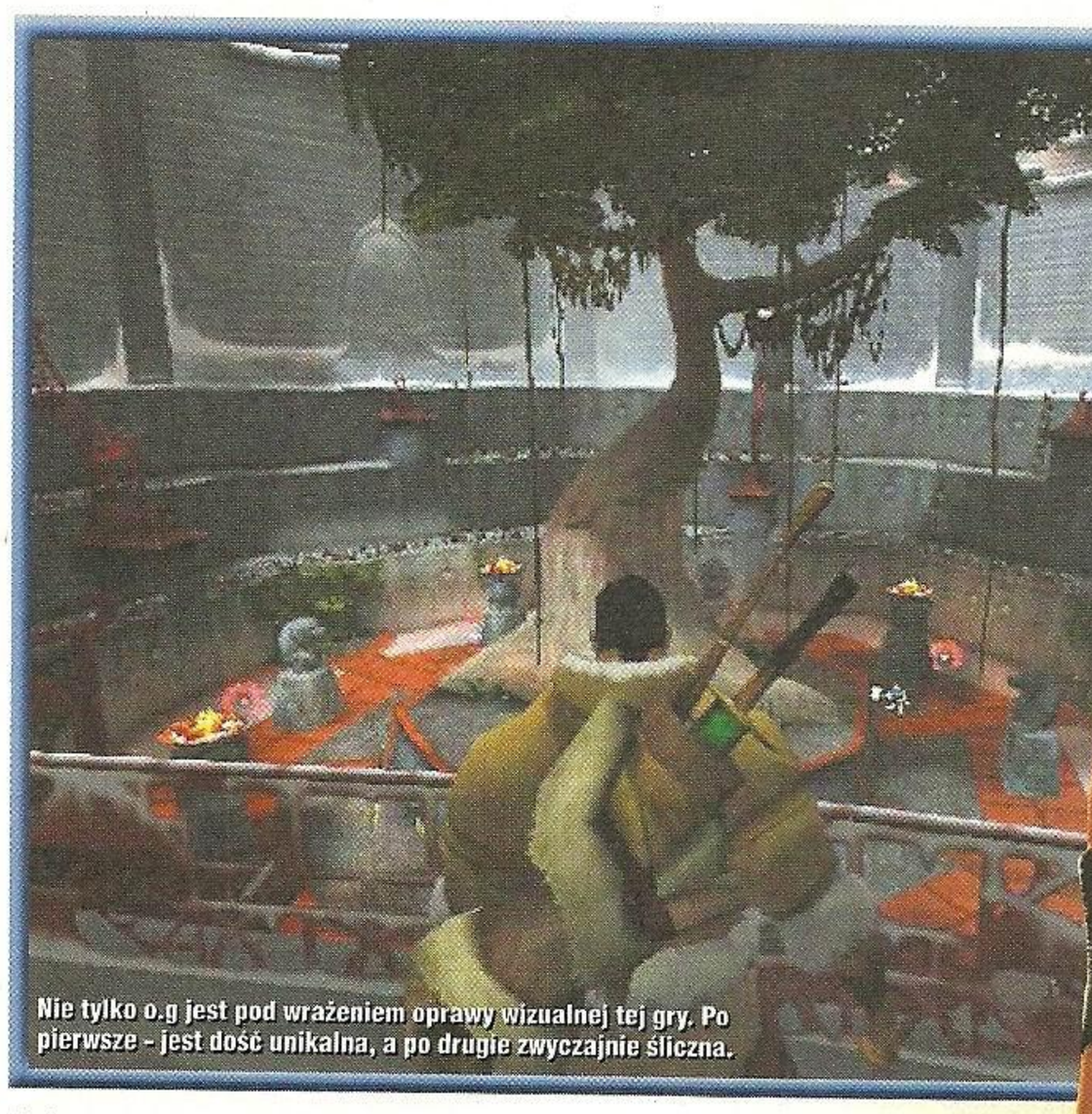
GENERACJA NEXT

Press X to continue

The Mark of Kri™

Ze średnią ocen w amerykańskiej prasie wahającą się w okolicach dziewiątki, The Mark Of Kri popełnione przez 989 Studios (!) jest jedną z najciekawszych gier, jakie zaserwuje nam Sony w okresie zimowym.

Ta historia tak naprawdę rozpoczęła się pewnego deszczowego dnia, kiedy to postanowiłem odwiedzić sir Gulasha w jego siedzibie. Mimo, że w drodze porządnie mnie zmoczyło i nie byłem w najlepszym nastroju, to przeczuwałem, że stanie się coś wyjątkowego.
Po wypełnieniu kilku służbowych ceregieli, czyli godzinnej partyjce w Halo i obmacaniu kilku nowości przeszliśmy do kwestii pod tytułem: „Co Ty o.g. nam dzisiaj zrobisz?". O szorowaniu podłogi czy polerowaniu płyt nie było mowy – tym zajęła się już Olga. Po chwili konsternacji Gulek siedząc przy swoim komputerze wyciągnął coś spod sterty pudełek i rzucił w moją stronę. Przedmiot przeleciał przez całą redakcję, a ja jako dobrze wytresowany pismak rzuciłem się w odpowiednim kierunku i przechwyciłem... To coś okazało się być nie byle czym. To był The Mark of Kri, który jakiś czas temu ukazał się w USA. Gulek odwracając się w stronę monitora mruknął, że mu się podoba i mam zrobić zapowiedź. Mimo, że na usta cisnęło mi się kilka pytań, to było już za późno. Gulash powrócił do poszukiwania Teletubisiów (powaga!) (stary, to dla synka - gsh) i nic nie było go w stanie od tego odciągnąć. Aby nie przedłużać wspomnę tylko, że płytka wylądowała w czytniku konsoli i oto, co chciałbym Wam przekazać.


Nie tylko o.g jest pod wrażeniem oprawy wizualnej tej gry. Po pierwsze - jest dość unikalna, a po drugie zwyczajnie śliczna.

Świat

Historia oparta jest na odwiecznej walce dobra ze złem. Dawno, dawno temu powstało wiele czarnych zaklęć. Najpotężniejsze z nich zostało rozbite na sześć części, dzięki czemu nie było w stanie nikomu zagrozić. Po wielu latach zaklęcie powraca... Taki przekaz ma dla nas intro gry i jak nie trudno się domyśleć główny bohater tej opowieści – Rau, w jakiś sposób wplącze się w zamieszanie dotyczące owego zaklęcia. Cała rzecz dzieje się w baśniowym uniwersum. Są prastare ruiny, lasy pełne egzotycznej roślinności, drewniane budowle... Projekty postaci (stroje itd.) wskazują na to, że autorzy wzorowali się na jakieś starej kulturze, coś połączenie Azteków z Maorysami.
Główny bohater o imieniu Rau to dobrze wytrenowany wojownik, któremu mieszkańcy jego wioski zlecają różne zadania. Na przykład wyplenienia bandytów, którzy osiedlili się w okolicy. Po świecie nie poruszamy się swobodnie, a przynajmniej na początku. Chyba jest to spowodowane tym, że autorom nie udało się wprowadzić doczytywania danych w locie, które charakteryzowało choćby Jak & Daxter. Wszystko zawsze rozpoczyna się w karczmie, gdzie spotykamy ludzi z jakimiś problemami. Rozmawiamy z kimś i słuchamy: „Tam (tu pada nazwa lokacji) źle się dzieje."
Wychodzimy przez drzwi, doładowuje się poziom i już na nim jesteśmy.

Kuzo, wierny przyjaciel

Kuzo to ptak Rau, który przez większość czasu krąży wysoko nad jego głową. Jest to grywalna postać, ale nie tak do końca. Można nim kierować tylko w ograniczonym stopniu. Jeśli chodzi o przemieszczanie się, to Kuzo może tylko przelatywać z jednego wyznaczonego przez autorów punktu do drugiego. Kiedy już na nim siądzie widok przełącza się w FPP i możemy obserwować okolicę. Najczęściej przydaje się to do sprawdzania terenu i wypatrywania wrogów. Ale czasami jest niezbędny, aby przedostać się dalej. Widzicie znak na drugim obrazku? Poniżej jest dźwignia, do której Rau nie byłby w stanie się dostać. Kuzo zaraz na niej siądzie i w

ten sposób otworzy wrota. Potem znowu przejmujemy kontrolę nad Rau i możemy iść dalej.

Podczas podróży otrzymujemy różnego rodzaju podpowiedzi i wyjaśnienia mechanizmów, jakie rządzą tym światem. Sejwować można tylko po zebraniu specjalnego pergaminu. Oprócz tego zbieramy śmieciuszki a'la doładowanie energii i wypełniamy małe wytyczne w stylu: wykonać odpowiedni kombos.

Walka

The Mark of Kri jest nietypowym chodzonym mordobiciem. Po pierwsze ma rozbudowaną, dobrze opowiedzianą i poprowadzoną historię. Po drugie w samej walce spotkamy elementy, które do tej pory nie zagościły jeszcze w żadnym beat'em up. O systemie walki opartym na przyciskach geometrycznych już zapewne czytaliście. Ale na wszelki wypadek...

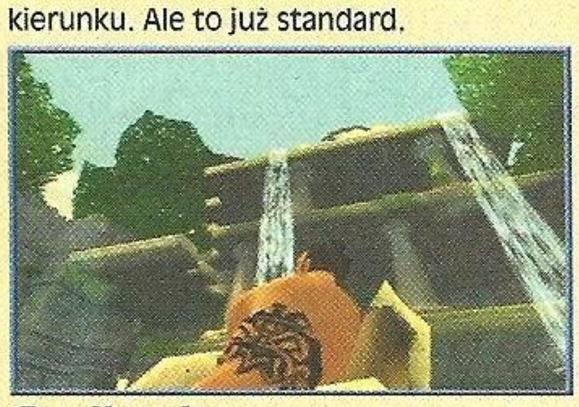
Podbiegamy do grupy przeciwników, prawym analogiem wypuszczamy świetlistą poświatę, którą zaznaczamy przeciwników i automatycznie przydzielamy im jeden z trzech przycisków. X, kwadrat lub kółko.

Jeśli znajdziemy się pomiędzy kilkoma przeciwnikami i będziemy chcieli zaatakować tego, co stoi za nami, wystarczy, że wciśniemy przycisk, którego ikonka lewituje nad jego głową, a Rau odpowiednio wywinie mieczem i trafi właśnie w niego. Choć może się wydawać to trochę skomplikowane, to w rzeczywistości sprawdza się rewelacyjnie. Sama animacja postaci podczas walki jest jednym z lepiej dopracowanych aspektów gry. Rau macha na najprzeróżniejsze sposoby, zawija, żongluje, przekłada miecz, wkłada pod pachę, aby dźgnąć wroga z tyłu. Ale to nie koniec, ponieważ znalazło się tu miejsce na interakcję z otoczeniem i przeciwnikami. Jeśli Rau będzie stał za blisko ściany, to miecz odbije się od niej, a jeśli zamachnie się nim blisko drzewa, to wbije się w nie. Po czym obejrzymy krótką animację, jak Rau go wyciąga...

Za to przeciwnikom można obciąć kończyny, nabić na miecz (wtedy animacja zwolni, a obraz ładnie się rozmyje) lub coś wytrącić. Można nawet dobić konającego, aby się już nie męczył... Ogólnie rzecz biorąc jest naprawdę nieźle, ale najbardziej rozwaliła mnie jedna akcja. Po rozbiciu małej grupki przeciwników usłyszałem jęk. Rozejrzałem się, patrzę, a tu jeden z bandytów – jeszcze żywy – czołgał się w stronę swojego obozu. Podszedłem, ale zdążył skonać zanim Rau podniósł miecz.

Na tym jednak nie koniec. A co powiecie na strzelanie z łuku w FPP lub zabijanie z ukrycia! Tego pierwszego nie trzeba chyba wyjaśniać (jest banalnie proste i przyjemne jednocześnie, hihi), za to o drugim wypada skreślić kilka słów. Aby podejść niezauważonym do odwróconego wroga należy schować miecz i przełączyć się na gołe łapki. Wtedy Rau przykucnie i będzie szedł powoli. Wystarczy, że wróg stanie do nas tyłem, a zdejmiemy go po cichu.

Patrząc na inne aspekty sterowania, jest już różnie. Na początku może drażnić to, iż wywalono możliwość skakania, ale po pewnym czasie okazuje się, że jest to całkowicie zbędne. Kiedy podejdziemy do podwyższenia Rau sam je pokona. Natomiast całkowitą pomyłką jest przyklejanie się bohatera do przeszkód. Oczywiście trochę przesadzam, chcąc Wam jak najlepiej przedstawić sytuację, ale prawdą jest, że Rau powinien się ślizgać (tzn. obchodzić) po przeszkodach. Sama kamera przez większość czasu sprawuje się bardzo dobrze. W sumie nawet pomimo tego można ją centrować i swobodnie obracać w dowolnym kierunku. Ale to już standard.



Realizacja

Screeny są tylko namiastką tego, co widzimy w prawdziwej grze. Powiem tak: grafika mnie urzekła. Gra pod tym względem jest zupełnie inna niż dajmy na to wypasione platformówki na PS2, gdzie widok rozpościera się w każdą stronę na dobre kilka kilometrów. Tu tego nie ma. Powiem więcej – obiekty wcale nie opływają w hektolitry polygonów. Z drugiej strony raczej nie widać kantów. Levele są wielopoziomowe, ale nie skomplikowane. Praktycznie przez cały czas idziemy do przodu. Ale tu wszystko zostało zaprojektowane z niesamowitym wyczuciem, smakiem, kunsztem...

A jednocześnie przecież to takie proste, aż dziw, że nikt na to wcześniej nie wpadł! Na przykład plansze, które pokazywane są podczas loading'ów. Na wszystkich namalowany jest bohater i wycinek świata. Po zakończeniu ładowania poziomu plansza znika, a na jej miejscu pojawiają się trójwymiarowe modele. Ale wszystko wygląda dokładnie tak, jak na obrazku! Czujecie to? Nawet te rzeczy, które już wcześniej zagościły w innych produkcjach podane w sosie epickiej przygody i pięknej grafiki sprawiają, że po prostu chce się grać. Nie bez znaczenia jest fakt, że jest to nowa produkcja, a przez to zupełnie świeża. Wiedzą, o czym mówię Ci, którzy mają już dość powielanych schematów...

Oprawa audio wypadła nadspodziewanie dobrze. W dużej mierze jest to zasługa bardzo dobrego narratora i dźwięków, jakie towarzyszą potyczkom. Wszystkie krzyki przeciwników, dźwięk rozbijanego oręża, a nawet odgłosy otoczenia są na swoim miejscu. Nie wiem dlaczego, ale na pierwszy plan wychodzą tutaj jęki pokonanych. Choć może mi się tylko zdaje.

Słowo na koniec

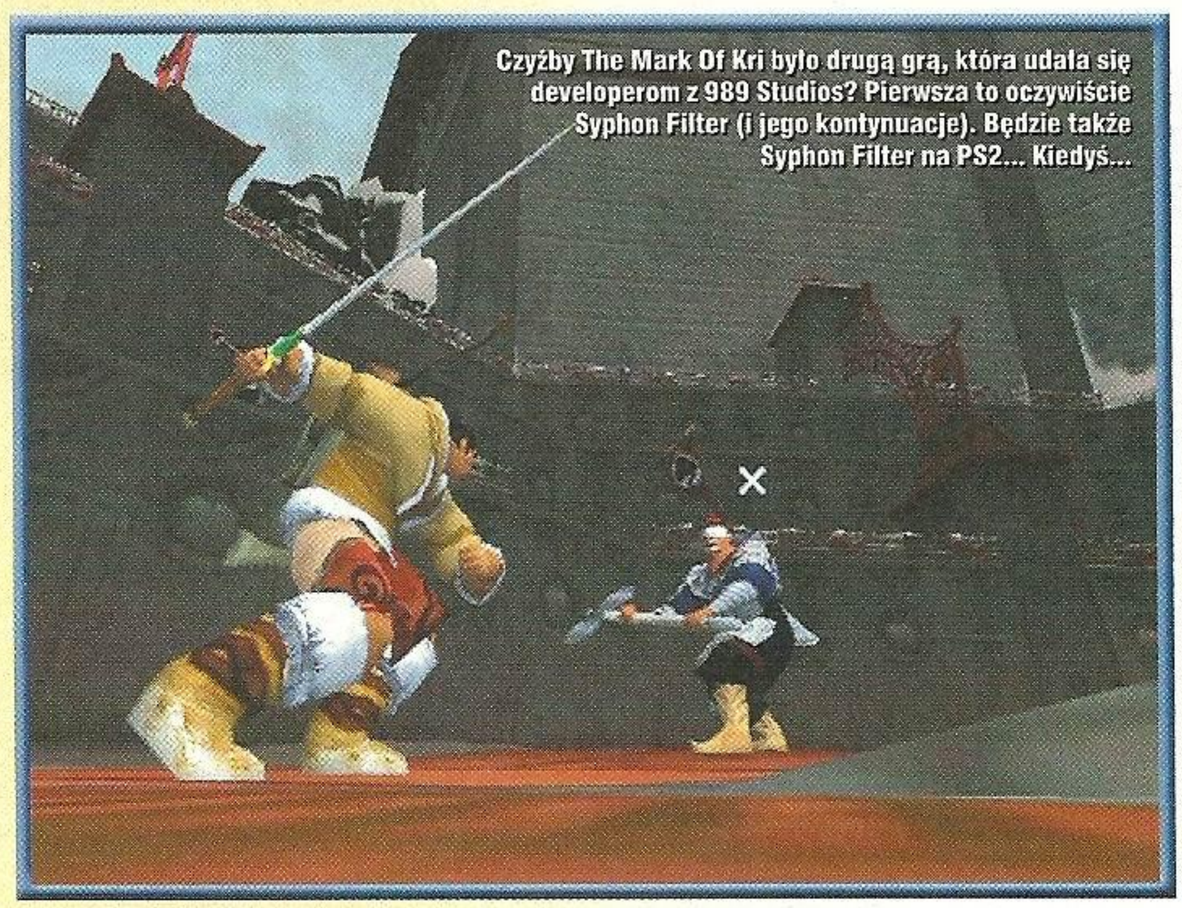
Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że gra może stać się hitem na miarę Medievila! Ale The Mark of Kri nie jest jakąś rewolucją, Raczej mocnym tytułem. I daleko mu jeszcze do magii spod znaku Nintendo czy Rareware, ale myślę, że Sony jest jak najbardziej na dobrej drodze, a to już coś.

Ale ostateczny werdykt wydamy dopiero wtedy gry gra zawita do Europy.

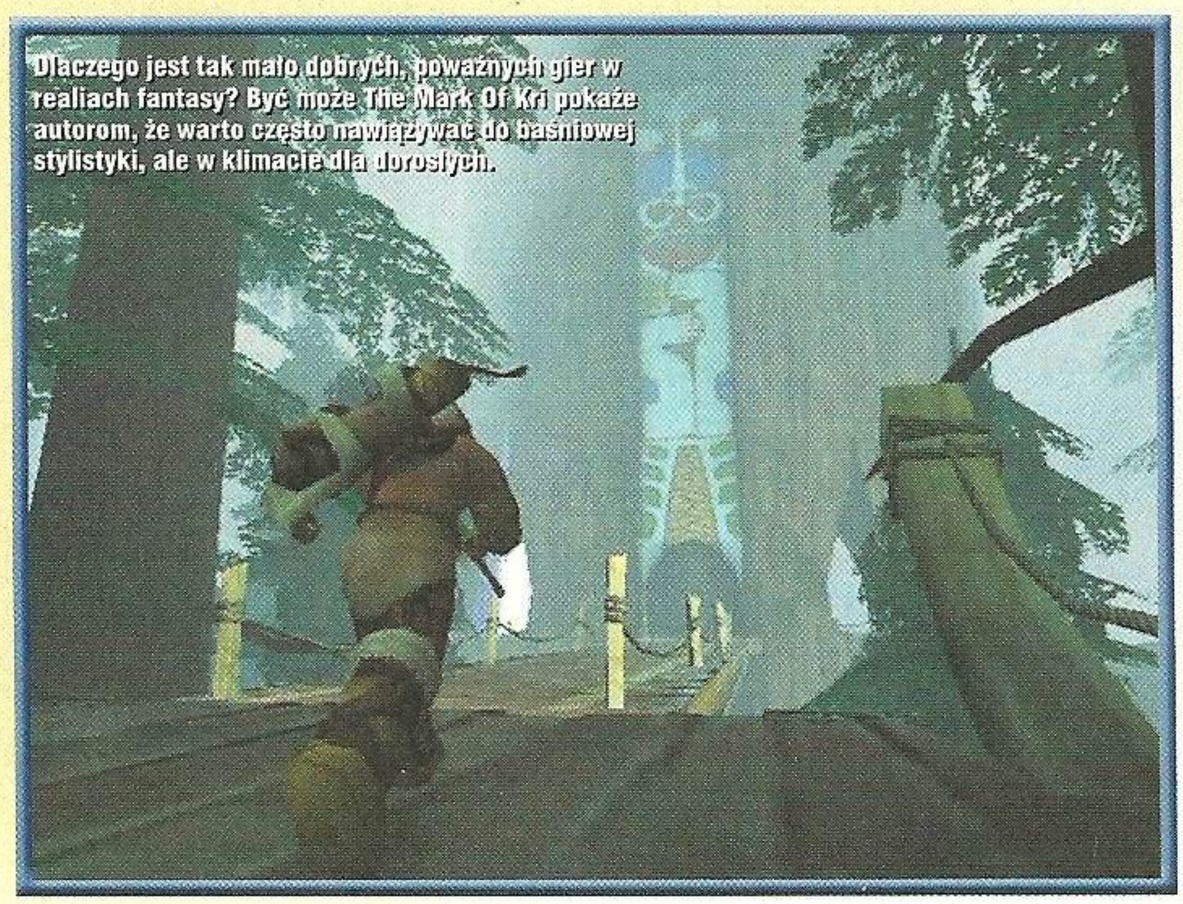
o.g

Klimat przez duże „K"

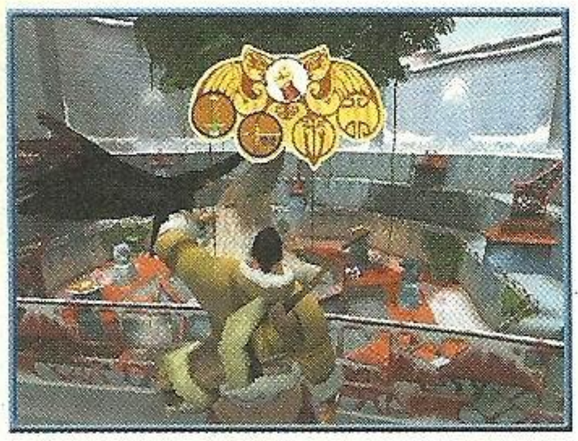
W dużej części tworzony i podtrzymywany jest przez kreskówkowe arty wyświetlane przed każdym nowym poziomem. Poniżej macie porównanie koncepcji autorów z prawdziwą grafiką w grze. Animacje są tworzone dość specyficzną techniką. Widzieliście reklamówki MGS2, gdzie postacie są w locie malowane? Tu jest coś podobnego, tyle, że nie farbami, a ołówkiem lub czymś o podobnej specyfice. Narrator opowiada historię, a my obserwujemy jak powstają zarysy postaci i tło. Potem dodawane są kolejne szczegóły takie, jak włosy, tatuaże, ubranie... I w końcu mamy przed sobą pełną scenę.

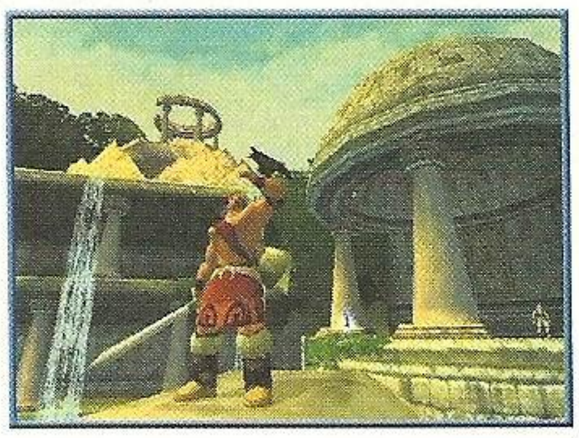


Czyżby The Mark Of Kri było drugą grą, która udała się developerom z 989 Studios? Pierwsza to oczywiście Syphon Filter (i jego kontynuacje). Będzie także Syphon Filter na PS2... Kiedyś...



Dlaczego jest tak mało dobrych, poważnych gier w realiach fantasy? Być może The Mark Of Kri pokaże autorom, że warto często nawiązywać do baśniowej stylistyki, ale w klimacie dla dorosłych.





Ratchet & Clank™

Na pewno już słyszeliście o tej platformówce-przygodówce. Jednak krótkie newsy pisane na podstawie tekstów, jakimi karmią nas dystrybutorzy, to nie to samo, co prawdziwa zapowiedź oparta na grywalnej wersji preview. A taką właśnie macie przed sobą.

Widoczność jest po prostu olbrzymia... Wygląda to lepiej niż w Jak&Daxter!

Jedno mogę powiedzieć od razu: Ratchet & Clank nie jest klonem Jaka & Daxtera. No to może chociaż kuzynem? Tak, a to dlatego, że Insomniacs (wydawca R&C) i Naughty Dog (wydawca J&D) współpracują ze sobą - dzielą się technologią i doświadczeniami. Reszta jest już niemal zupełnie inna. Fakt, jest dwóch bohaterów, ale w R&C obaj są grywalni. Obie gry cechuje jednak podobny brak liniowości - możemy eksplorować światy w niemalże dowolnej kolejności. Jest jeszcze grafika - wiadomo, że obie są przepiękne, a R&C swobodnie będzie mógł ubiegać się o miano najładniejszego konsolowego platformera - choć, jak dowiecie się z tekstu, powoli przestaje to być właściwe określenie dla tego gatunku.

Zanim przejdę do mięska, trzeba przekąsić przystawkę, czyli przedstawić Wam zarys tej historii.

Na jednej z wielu planet w tym uniwersum żyje sobie niejaki Ratchet. Kotopodobny koleżka trudni się naprawianiem różnych rzeczy, a w wolnym czasie konstruuje pojazd kosmiczny, dzięki któremu wyrwie się ze swojego, jak to określa, zadupia. To jego największe marzenie. Z kolei Clank to mały robocik - dobry i prostolinijny, który ma swoja Misję i wypełni ją choćby nie wiem co.

Ich spotkanie nastąpiło w wyniku splotu pewnych przypadków. Zacznijmy od początku. Zła rasa (no oczywiście...) Blargów zniszczyła swój świat - jest zanieczyszczony i przeludniony. Jak przystało na naprawdę wrednych koleżków, postanowili zmienić tę sytuację i wymyślili sobie, że nowy świat stworzą jak układankę... Z fragmentów innych planet, które (zupełnie przypadkiem) ulegną w trakcie tego procesu całkowitej zagładzie. Tak zaczęły się najazdy - Blargowie wraz z posłusznymi im robotami najechali kilkanaście planet i rozpoczęli wdrażanie swych niecnych planów. Produkują maszyny i roboty potrzebne do pracy, a Clank miał być jednym z nich... Jednak akurat tego dnia system obsługujący linię produkcyjną robotów popełnił błąd, a tym błędem jest Clank - mały, sympatyczny, niewinny i odrobinkę tępawy. No i oczywiście dobry, a jak dobry to od razu postanawia przeciwstawić się swoim stwórcom.

Głównym atutem gry ma być ogromny arsenał broni Ratcheta. Czy radosne połączenie platformówki ze strzelaniną spodoba się szerokiej publiczności? Myślimy, że tak!

Ucieka, a za nim wyrusza pościg. Wszystko kończy się zestrzeleniem statku Clanka nad planetą Ratcheta. Tam dochodzi do spotkania i zawiązania pewnego rodzaju sojuszu pomiędzy tymi dwoma indywidualnościami. Clank chce namówić Ratcheta do walki z Blargami, ale ten myśli tylko o jednym - odlecieć ze swojej planety, przeżyć przygody, stać się sławnym i tak dalej...

Można się domyślić, że współpraca pomiędzy nimi nie będzie idealna - mają w końcu zupełnie inne cele. Podejrzewam jednak, że prędzej czy później coś się w tej kwestii zmieni... Mówiąc prościej - znajdzie się „haczyk" na Ratcheta, który zmieni jego światopogląd. Zobaczymy tylko, jaki.

Kosmos Ratcheta i Clanka jest ogromny. Jak na razie mówi się o dwudziestu, a nawet trzydziestu godzinach grania, ale to niepotwierdzone informacje. Przecież gra nie została jeszcze ukończona.

Nieznana jest także ilość poziomów. Ja widziałem zaledwie cztery, ale na mapie było jeszcze dużo miejsca dla bardzo wielu planet. A tu każda planeta jest jednym wielkim poziomem. No i każda jest inna...

Pierwsza, którą zwiedziłem jest rodzinną planetą Ratcheta - to jest dość prosty level wprowadzający nas w grę. Kolejna jest wielkim miastem, podobnym do tego, jakie można zobaczyć w filmie „Piąty Element". Ogromne, sięgające nieba budynki, mnóstwo latających pojazdów, niesamowita widoczność oraz naprawdę ładny design.

Pomiędzy poszczególnymi platformami w tym mieście można przemieszczać się na kilka sposobów. Ja wypróbowałem cztery - pierwszy to latająca taksówka kursująca pomiędzy pomostami zawieszonymi nad kilometrową przepaścią. Drugi to zjeżdżanie za pomocą klucza po stalowych linach rozpiętych pomiędzy platformami. Trzeci to używanie specjalnej zdolności Clanka o nazwie Helipack - można wyżej i dalej skakać, a także szybować. Czwarty sposób to używanie w odpowiednich punktach tak zwanego Slingshota - wystrzeliwanej kotwiczki na łańcuchu. Oprócz tego po lokacjach poniewierają się różnego rodzaju przeciwnicy, na przykład stalowe psy (szczekają i piszczą jak prawdziwe), czy Blargowie uzbrojeni w różnego rodzaju bronie.

Przeciwników w Ratchecie i Clanku można podzielić na trzy podstawowe klasy. Pierwsza to kolesie mali, słabi, ale występujący w dużych ilościach. Drugi typ to panowie średni - zazwyczaj są uzbrojeni w różnego rodzaju bronie

Siedzący na plecach Ratcheta Clank będzie w pewnym momencie grywalną postacią.

Imiotacze płomieni, blastery czy miny). Trzeci rodzaj to duzi i bardzo duzi - uzbrojeni dowolnie (wielki robot z ogromniastą piłą czy siekierą albo Blarg z wielkim gnatem). Do tego dojdą jeszcze bossowie, których jednak w tej wersji nie spotkałem.

Każdy przeciwnik jest dobrze przemyślany - przez pewien czas próbowałem dogonić koleżkę, który rozrzuca miny - prawie niewykonalne, bo chłopak jest szybki w nogach, a na dokładkę trzeba omijać miny. I tak jest z każdym rodzajem wroga - mali atakują grupami i najlepiej oganiać się od nich miotaczem płomieni, kolesie z bronią palną starają się trzymać na dystans, a wielkie roboty uzbrojone w broń białą od razu przystępują do szturmu. Pół biedy, gdy mamy do czynienia z jednym tylko rodzajem wrogów.

Postaciom nie można nic zarzucić - są wykonane z jajem, nienajgorzej kombinują, potrafią się tłuc pomiędzy sobą no i w większości wypadków są bardzo zabawne. Jak choćby roboty z siekierami - mają teleskopowe szyje i co jakiś czas rozglądają po okolicy. Aby opuścić głowę walą się w nią toporem. Zresztą przeciwnicy zazwyczaj nie siedzą z założonymi rękami czekając na nasze przybycie - coś robią, pracują lub spacerują. Faceci z blasterami, co jakiś czas wypalą sobie z nudów, ot tak dla zabawy, a że czasami trafią w kumpla to już inna sprawa. Oby tak dalej Insomniac! Jak widać R&C jest platformówką, ale także przygodówką i strzelanką (no i jak ją zakwalifikować?), bo wszystkie te elementy w niej znajdziemy. Ratchet ma kilka naprawdę fajnych broni. Podstawową jest jego wysłużony klucz francuski, nasz koleżka wywija nim aż miło i może nim rzucać jak bumerangiem. Fajny jest miotacz płomieni (Pyrocitor) i blaster. Wypróbowałem jeszcze wyrzutnie granatów (Bomb Glove), wsysacz (wciąga niewielkich przeciwników, a potem wystrzeliwuje) i Glove of Doom. GoD to śmieszna broń - zostawiamy kulkę, z której wyskakuje kilka małych robotów (wyglądają jak szczeniaki), a po chwili rzucają się na każdego przeciwnika w okolicy. Przydaje się do przetrzebienia nadmiernie licznych grup nieprzyjaciół. Z pewnością będzie jeszcze kilka innych ciekawych giwer. Autorzy mówią o ponad czterdziestu. W końcu to był dopiero początek wielkiej zabawy.

W R&C wszystko trzeba kupować, każdy typ broni czy amunicji. Walutą są śruby i nakrętki - pozostawiają je pokonani przeciwnicy, znajdujemy je w skrzynkach, a trochę wala się luzem na każdym poziomie.

Zwiedziłem jeszcze dwa światy. Pierwszy to bagnista i piaszczysta planeta z dużym kompleksem fabrycznym (niezbyt przyjemne miejsce), a drugi to lesista, urokliwa lokacja, jak z Jaka i Daxtera. Tylko ten wieczny warkot pił jest drażniący. Na mapie pojawiła się też kolejna planeta, do której nie dałem jednak rady dotrzeć. A to dlatego, że zabrakło mi kilku questów - tych, które wykonywane są na innych planetach. Wiem już na przykład, że będzie wyścig na deskolotce, bo takową zdobyłem, ale nie udało mi się na niej przelecieć. W Ratchecie i Clanku trzeba bardzo często wracać na odwiedzone już wcześniej planety - choćby po to, żeby dostać się tam gdzie wcześniej nie mogliśmy, bo brakowało nam jakiegoś gadżetu, zdolności czy wykonanego questa.

Jeżeli widzieliście Jaka i Daxtera, to mniej więcej wiecie, czego się spodziewać po R&C. Oprawa jest na najwyższym poziomie, animacja płynna i przyjemna dla oka, a kolorystyka odpowiednio dobrana do klimatu każdej planety. Efektom użycia poszczególnych broni oraz wybuchom też niczego nie mogę zarzucić. Programiści z Insomniac zasłużyli na jeszcze jedną pochwałę - ilość ruchomych elementów na każdym levelu jest imponująca. W mieście lata mnóstwo pojazdów, po lesie kursują transportery drewna i inne latające maszyny (da się je zestrzelić!). Jest tego po prostu pełno, i aż dziw bierze, że R&C jest taki płynny. Trzecia generacja.

Do jednego muszę się w demie przyczepić - praca kamery nie jest idealna. Kamera nie zawsze ustawia się tak, jakbyśmy chcieli, a podstawową wadą jest brak przycisku ustawiającego kamerę za plecami bohaterów. To po prostu musi się zmienić! Natomiast to, co usłyszałem, jest bez zarzutu. Każdy podłożony głos, eksplozja, odgłos rozpadającego się robota czy przygrywająca muzyczka jest na swoim miejscu i pasuje jak ulał.

W Jaku i Daxterze to zwierzak był gadatliwy, tu zasuwają obaj, przerywają sobie, spierają się. Ratchet jest wyszczekany, ma cięty dowcip, a Clank... No cóż... Nie. Jest naiwny, nie rozumie niektórych powiedzonek Ratcheta i tym podobne. Na przykład przemawia do manekina na sprężynie jak do człowieka, bo wydaje mu się, że taka sprężyna zamiast nóg to efekt odniesionej kontuzji. Można się pośmiać nie tylko z nich, bohaterowie poboczni też są nieźli - jak choćby dwóch zielonoskórych hipisów w statku kosmicznym. Już jest zabawnie, ale liczę na dużo więcej.

Jak się przekonałem, R&C to dopracowana w każdym calu produkcja, a tego przecież wymagamy od programistów tworzących gry na PS2 i w tym wypadku z pewnością to dostaniemy. Znajdziemy masę nawiązań do różnych filmów fantastycznych (Star Wars? A jakże), a humor, miód, mnóstwo zabawy i wiele niespodzianek wyleje się z konsolki już na gwiazdkę. Powiem otwarcie - granie w tych kilka poziomów było najprzyjemniejszą rozrywką od czasu J&D. Wciągnąłem się zupełnie, a więcej strzelania bardzo przypadło mi do gustu.

Marcellus

Klasyczna akcja: walenie młotem. Może i nieuprzejme, ale nadzwyczaj skuteczne.

PRIMAL

Primal to najnowsza gra Sony Cambridge, twórców obu części znakomitego Medievila na PlayStation. Co przygotowała przez trzy lata ta zdolna ekipa?

Primal urzekł mnie od pierwszego uruchomienia. Na początku olbrzymie wrażenie zrobiły na mnie efekty graficzne, potem stopniowo zaczynałem chłonąć wszystkie elementy jako całość. Zapowiada się gra solidna, przemyślana i doskonale wykonana. Gdy w naszych łapkach znalazła się wersja beta tej gry, nie trzeba było mnie dwa razy zapraszać do konsoli.

Jen i Scree

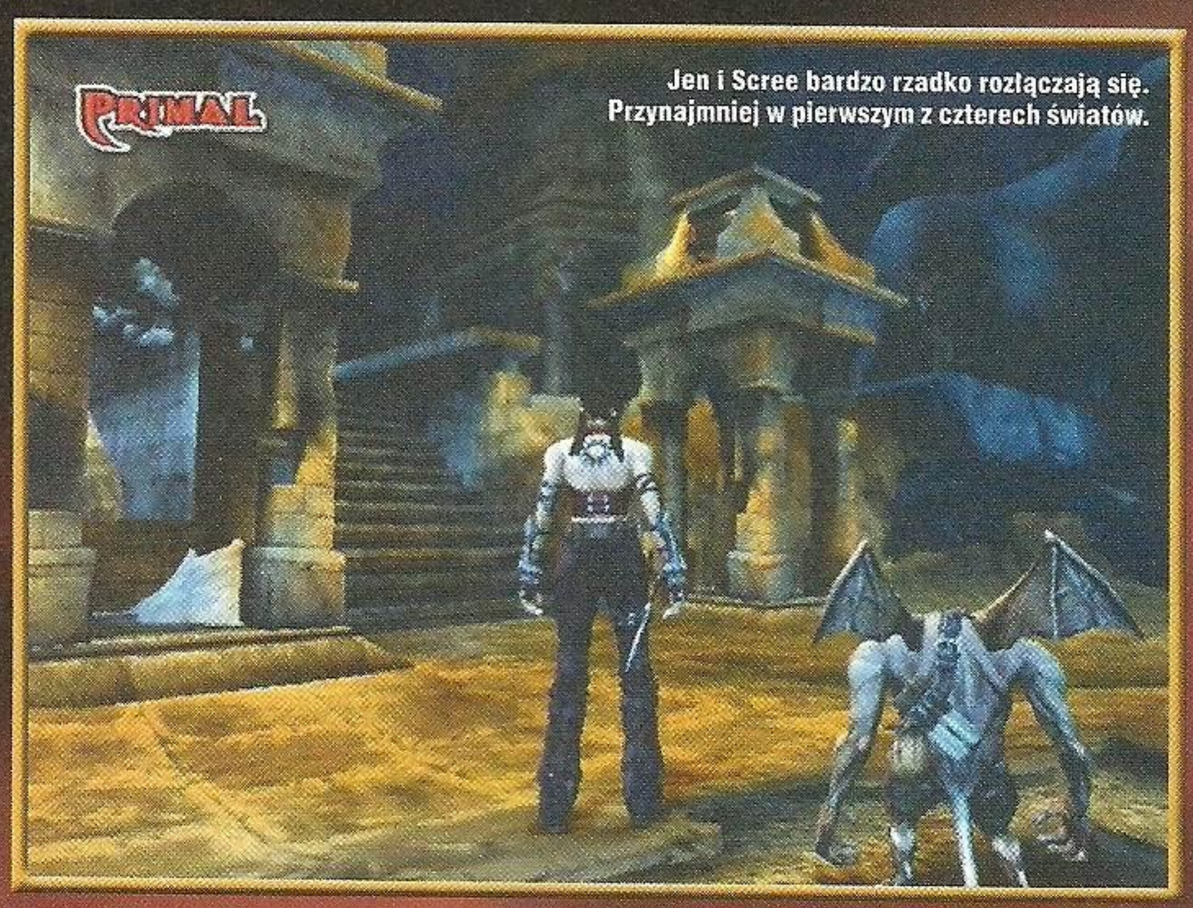
Dwudziestoletnia Jen pracowała sobie spokojnie jako kelnerka w barze. Nie wiedziała, niestety, że została naznaczona... jak się domyślacie, do uratowania świata. Pewnego dnia jej chłopak o imieniu Lewis znika. Jen dowiaduje się, że istnieje wiele światów, że jej chłopak został porwany przez siły zła i że to od niej zależy utrzymanie równowagi między siłami dobra a Chaosu. Oto, co przeczytałem w dostarczonych razem z betką materiałach - intra na razie nie było. Ale brzmi rozsądnie. Przyjmijmy więc, że w jakiś sposób Jen zostaje zassana do innego wymiaru, gdzie pierwszą napotkaną istotą będzie dziwny, skamieniały kurdupel.

Scree to koleżka pochodzący z gatunku gargoyli. Po polsku gargoyle to tyle co gargulec, lub - jak podpowiada mi obeznany z archeologią i architekturą kolega - rzygacz. Uhuhuh. No dobra, termin ten oznacza ozdobne zakończenie rynny, stąd rzygacz - bo rzyga wodą.

W każdym razie Scree jest dość ciekawą postacią. Po pierwsze, jest bardzo inteligentny, pomocny i obeznany z realiami świata, do którego trafia Jen. Po drugie, magazynuje dla niej energię pobraną z pokonanych przeciwników - coś jak zasysanie dusz w Soul Reaverze. Po trzecie, służy jako fizyk od noszenia ciężkich przedmiotów. Może też zastygać w kamiennej pozie, choć na razie nie wiem do czego się to przydaje. Po czwarte, potrafi przylepiać się do ścian i sufitu, a co za tym idzie - dojść tam, gdzie Jen nie może. I po piąte, potrafi zmienić ciało i wejść w inną, dużo większą kamienną statuę. To się przyda...

Mała dygresja. Jest nie lada sztuką przeciwstawić się ogólnie panującym trendom, i z pomocnika/kumpla głównego bohatera uczynić odpychającą - na pierwszy rzut oka - postać kamiennego rzygacza. Spójrzcie na filmy Disneya (Lilo-Stich, Alladyn-małpa, Mulan-smoczek), czy gry (Banjo-Kazooie, Ratchet-Clank, Jak-Daxter). Praktycznie zawsze druga postać jest mała, zabawna, zasuwa wesołe miny i ma za zadanie śmieszyć.

Scree jest inny. Mówi smutnym, poważnym głosem, ma swoje powody, dla których pomaga Jen. Nie powiem, kim był w przeszłości, ani dlaczego został zmieniony w rzygacza. Przekonacie się o tym sami. Ma jednak do spełnienia misję, którą traktuje szalenie poważnie.



Jen i Scree bardzo rzadko rozłączają się. Przynajmniej w pierwszym z czterech światów.

Początek podróży

Jen i Scree zaczynają wspólną wędrówkę w świecie Solum, zamieszkałym przez rasę Ferai. Syn następcy tronu został porwany, a pierwsze zadanie polega na odszukaniu jego śladów. Intryga jest o wiele bardziej skomplikowana; w całej sprawie maczała palce matka królewicza, która może nie być tym, kim się wydaje... No, ale miałem nie uprzedzać faktów.

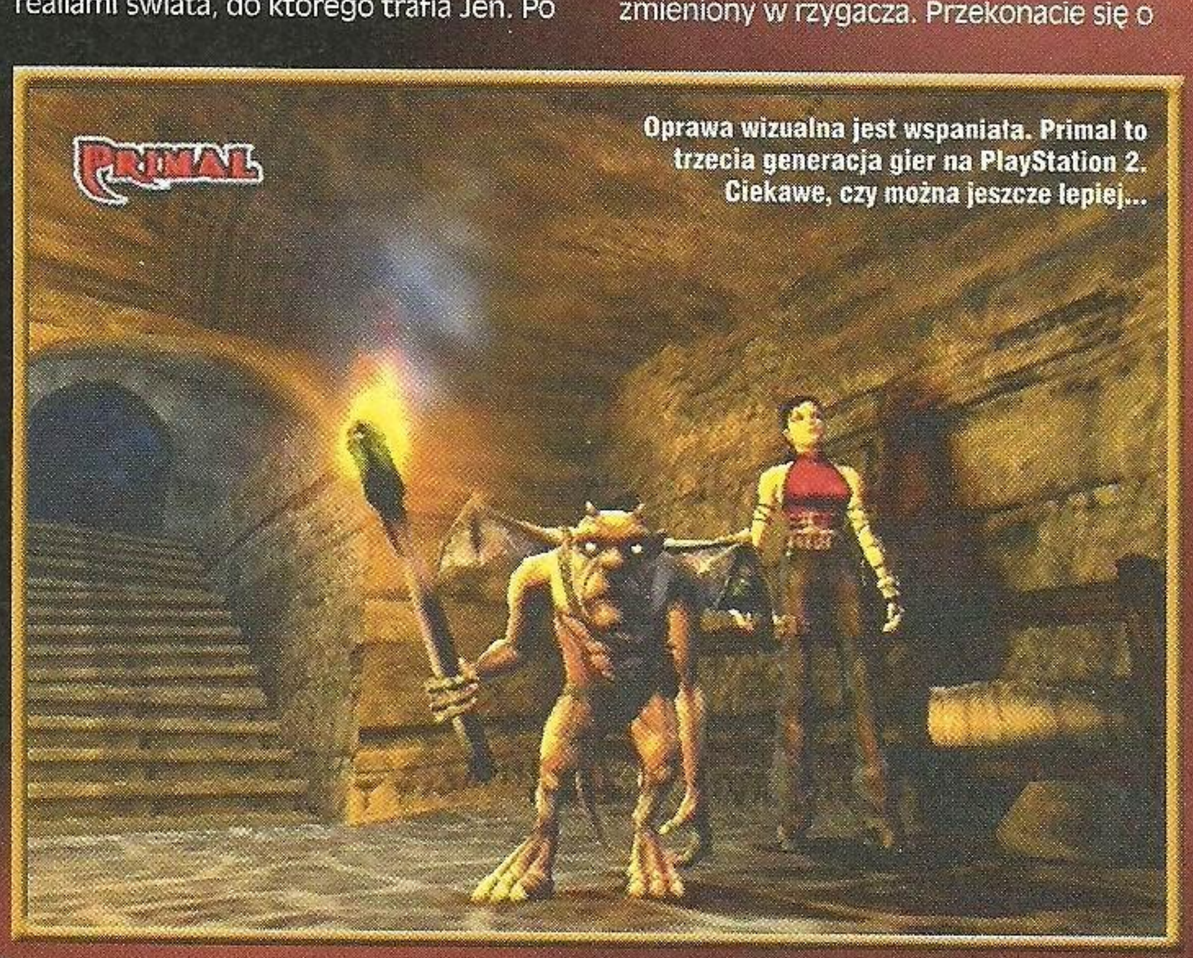
Jen i Scree włóczą się więc po ruinach i podziemiach w poszukiwaniu jakiegoś znaku. Wreszcie znajdują fragment ułamanego rogu (bo Ferai to rogate stworki) z królewskimi insygniami. Postanawiają dostarczyć go do Herne'a... Wtedy następuje inicjacja - Herne przemienia Jen w demona. Dziewczyna dowiaduje się od rzygacza, iż będzie mogła w dowolnym momencie zmieniać swą postać z człowieczej w demoniczną. Właściwa gra rozpoczyna się tutaj. Demon - wiadomo, przyda się do walki. Demony są na ogół silniejsze niż ludzie, czego przykładem jest mała dziewczynka przywiązana do łóżka w filmie „Egzorcysta".

Eksploracja i walka

Eksploracja jest ciekawa i przyjemna. Przyciskiem select przełączamy się między bohaterami. Do czego to jest potrzebne? Oczywiście do pewnego rodzaju kooperacji; Jen wślizguje się do dziwnej budowli przez wąską szparę w murze po to, by otworzyć od środka zamknięte drzwi . Rzygacz bowiem nie mieści się w dziurę. Z kolei Scree przetoczy wielki kamień i rozwali nim mur - Jen jest zbyt słaba fizycznie, by tego dokonać.

Bohaterowie potrafią biegać, skakać, skradać się. Jen przeciska się po wąskim gzymsie, Scree zaś przechodzi po suficie. Są zagadki i dialogi z napotkanymi postaciami. Jest także walka z wrogo nastawionymi osobnikami.

W grach tpp walka to bardzo istotny element. Często jest tak, że ten szczegół umyka gdzieś autorom i w efekcie mamy albo strzelanie z pistoletów (jak w Tomb Raiderach), albo coś kompletnie niegrywalnego z szalejącą kamerą. Autorzy Primala spróbowali wkomponować w grę



Oprawa wizualna jest wspaniała. Primal to trzecia generacja gier na PlayStation 2. Ciekawe, czy można jeszcze lepiej...

Oto Herne - władca, któremu w tajemniczych okolicznościach zaginął syn. Trzeba pomóc królowi....

Kolejne stadia mutacji

Oto cztery demoniczne formy, w które wcieli się Jen. Autorzy nie zdradzili jeszcze specjalnych umiejętności dwóch ostatnich. Pierwsze demoniczne stadium pozwala Jen lepiej walczyć wręcz, drugie służy do eksploracji podwodnego świata.

Oto przedsmak tego, co czeka w kolejnych poziomach gry. Podwodny świat...

trochę z klasycznego fightera. Napotykając nieprzyjaciół, kamera stara się pokazywać widok nieco z boku, tak, by można było kontrolować wyprowadzane ciosy. Jest blok, kilka uderzeń, czy wreszcie finishery przeznaczone dla staniających się na nogach. W przypadku, gdy nieprzyjaciół jest kilku, przełączenie między nimi (lock) odbywa się po wciśnięciu odpowiedniego przycisku. W sumie walka w Primalu jest w porządku, ale mam wrażenie, że reszta elementów jest bardziej udana.

W grze znajdują się cztery światy: dwa dobre, ale opanowane przez Chaos i dwa złe do szpiku kości. Jen i Scree zwiedzą je wszystkie. Jest świat zimowy, wodny... A właśnie, wodny. Miałem także okazję popływać sobie w wodnym świecie. Samotnie - rzygacza gdzieś wywiało. Wprawdzie nie uważam, by było to tak przyjemne jak spacerek i wymiana poglądów ze skamieliną, ale mimo wszystko trzyma poziom. Niestety, podwodna walka była dużo mniej emocjonująca, niż te, które miałem okazję stoczyć na stałym podłożu.

The look, the feel

Grafika jest śliczna. Autorzy zmusili konsolę do wygenerowania mnóstwa efektów, które robią olbrzymie wrażenie. Na przykład taka pochodnia. Gdy Scree trzyma ją w ręku, widać ogień i dym. Gdy Jen stanie za pochodnią, jej twarz momentami jest częściowo widoczna, ale występuje efekt gorącego powietrza! Do tego fantastyczne cienie na ścianach. Tekstury są świetne, animacja bohaterów - bez zarzutów. Scenki przerywnikowe liczone są w czasie rzeczywistym przez konsolę. Ogląda się je świetnie i to z kilku powodów. Są doskonale przygotowane pod względem graficznym i dźwiękowym (kapitalne głosy lektorów), a także efektownie zaaranżowane. Kamera nie stoi w miejscu - wręcz przeciwnie, autorzy użyli mnóstwa sztuczek. Są objazdy, najazdy, szybkie zbliżenia i oddalenia. Wygląda to wszystko bardzo dynamicznie i po prostu topowo.

Kolejną rzeczą, która powinna być implementowana w każdej nowej grze na PS2 jest doładowywanie danych w locie. Podczas penetracji rozległych poziomów nie ma przerw ze znienawidzonym napisem „loading". A widzicie, jak ktoś chce, to potrafi. Nie inaczej rzecz ma się z dźwiękiem. Nastrojowa muzyka i doskonale czytane przez lektorów dialogi pokazują, jak to powinno naprawdę wyglądać.

Come baby come!

Chcę zagrać w ukończonego Primala. Gra wciągnęła mnie fabułą, zachwyciła grafiką i mrocznym klimatem. To kolejna z pozycji przeznaczonych raczej dla starszych graczy, a ostatnio na takie właśnie czekam. Obawiam się jednak, że termin wydania gry (listopad/grudzień 2002) może ulec zmianie. Projekt jest ambitny, a znając Sony Cambridge wiem, że chcieliby go doszlifować.

W każdym razie - warto czekać.

Gulash

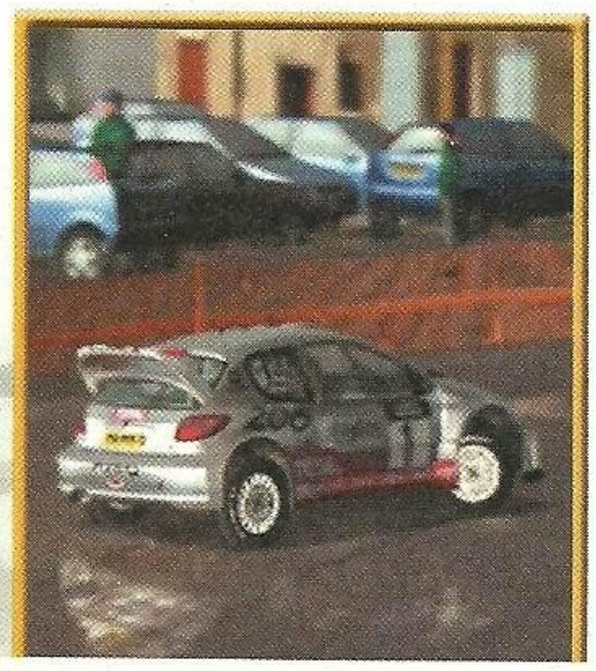
WRC 2 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

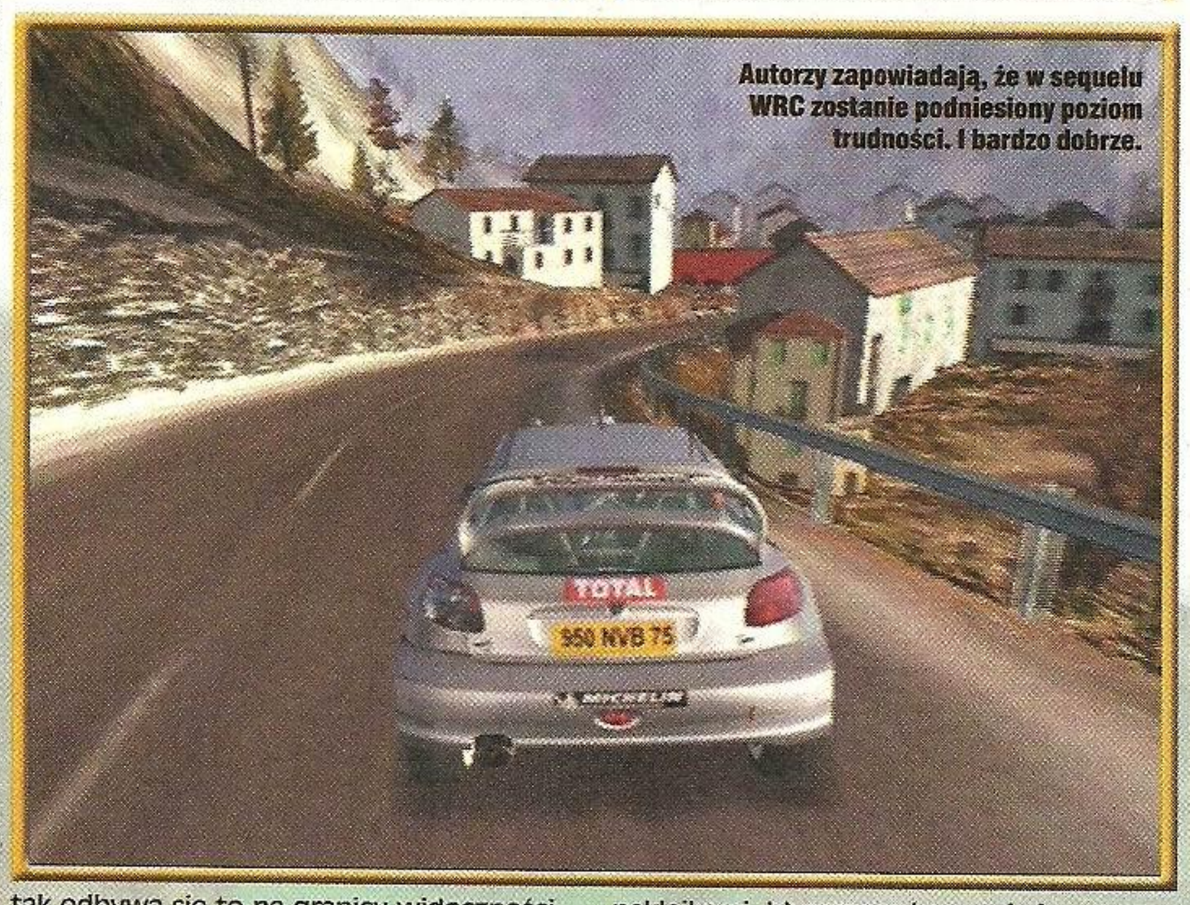
Druga część WRC od Sony została zapowiedziana na gwiazdkę tego roku.

Trochę późno, bo przecież już jest V-Rally 3, a w między czasie wyjdzie nieprawdopodobny Colin McRae 3. Ale WRC 2 Extreme (tytuł roboczy) z pewnością włączy się w walkę o prymat wśród gier traktujących o rajdach samochodowych na PS2.

Według developerów z Evolution Studios pierwsza część była tylko próbką tego, co zobaczymy w WRC 2. „Silnik", który ciągnie grę, został bardzo poważnie dopieszczony i teraz widoczność ma być jeszcze większa - nawet dwa, trzy razy, a biorąc pod uwagę jak było w pierwszej części, to jest to aż niewiarygodne. Podwoiła się też ilość wyświetlanych obiektów, a efektów specjalnych (kurz, dym, światło, iskry, deszcz, mgła i tym podobne) ma być do czterech razy więcej. Dzięki nowej technologii renderingu samochody mają być jeszcze bardziej realistyczne, podobnie jak zniszczenia. Co więcej, Evolution Studios twierdzi, że najprawdopodobniej PS2 przy WRC 2 będzie wyświetlała więcej polygonów niż ma to miejsce w grach na Xboksie. Prawda czy przechwałki? Jak na razie to drugie, ale wersja, w którą pogrywałem była jeszcze naprawdę bardzo, bardzo wczesna i jak na razie nie różniła się jakoś istotnie od pierwszej części. Mnóstwo rzeczy trzeba jeszcze dopracować, ale biorąc pod uwagę stopień zaawansowania prac, można przyjąć za pewnik, że produkt końcowy będzie przynajmniej tak udany jak WRC.

W tle całkiem ładne miasto. Grafika - na szczęście - nie dorysowuje się tuż przed maską samochodu.





Autorzy zapowiadają, że w sequelu WRC zostanie podniesiony poziom trudności. I bardzo dobrze.

Tryby gry są standardowe - Quick Race, WRC (czyli cały sezon rajdowy), Time Trial oraz możliwość konfigurowania sobie samodzielnie wyścigu - Custom Mode. W multiplayerze można grać na podzielonym ekranie lub wymiennie - najpierw jeden, potem drugi gracz. Jest jeszcze WRC Online, ale na razie ten tryb jest nieaktywny. Czy będzie można ścigać się w sieci, czy tylko podawać wyniki, jakie osiągniemy w Time Trialu czy innym trybie? Jak na razie nie wiem. Ostatnią opcją jest Rally School - czyli nauka jazdy w postaci filmików instruktażowych.

Na tym etapie prac nad WRC2 grafika nie jest dużo lepsza. Jednak już teraz widać kilka z zapowiadanych usprawnień - trasy wydają się być bardziej dopieszczone, krajobrazy i widoki zapierają dech w piersiach. Jest naprawdę dużo ładnie wykonanych obiektów: domów, słupów elektrycznych, drzew, krzaków, głazów i oczywiście kibiców. Wszystko to sprawia, że WRC 2 wygląda bardzo realistycznie. Oczywiście są jeszcze pewne problemy z dorysowywaniem się krajobrazu, choć i tak odbywa się to na granicy widoczności, na zasadzie: gdzieś w oddali niespodziewanie pojawił się szczyt górski. Na pewno dużo pracy czeka programistów przy poprawianiu sytemu kolizji, bo jak na razie przeniknąć można przez większość barierek nad przepaściami.

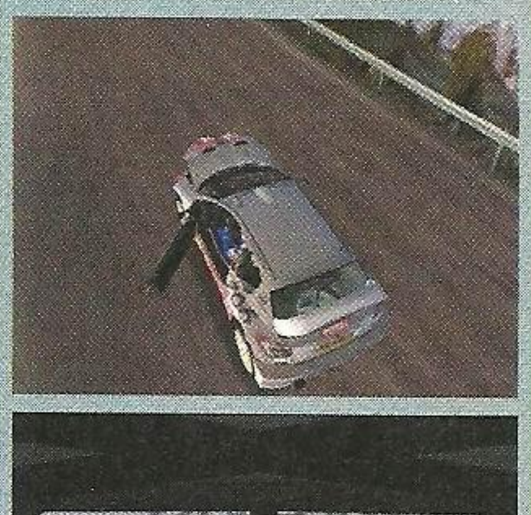
Samochody (dwa w tej becie - Peugeot 206 WRC i Ford Focus WRC) wyglądają bardzo efektownie, z tymi wszystkim naklejkami, błyszcząca karoserią i możliwością jej powgniatania. Fury nie prowadzą się jeszcze zbyt dobrze, ale składam to na karb wczesnej wersji gry. Nie da się jednak ukryć, że to co dane mi było zobaczyć, stawia WRC 2 bardzo wysoko na mojej liście życzeń.

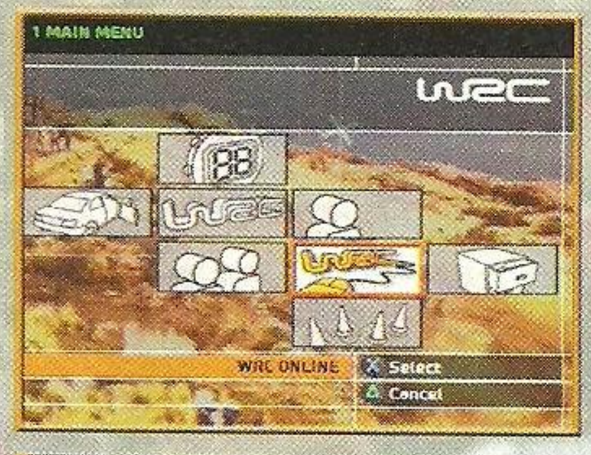
Tak jak poprzedniczka, WRC 2 obsługuje kierownicę z Force Feedbackiem, można też przełączyć obraz na tryb 16:9 - to coś dla posiadaczy wypasionych telewizorów. Jeszcze nie wiadomo czy gra będzie obsługiwała któryś z systemów dźwięku przestrzennego. Jak już przy dźwięku jesteśmy, już teraz wszystko brzmi jak należy. Niestety pilot jak na razie nie opisuje nam trasy, po której jedziemy (jakąś opisuje, ale tylko on wie jaką). W przyszłości będzie można wybrać sobie spośród kilku stylów opisywania trasy przez pilota. Nie wiadomo tylko, czym będą się różniły - czy będzie chodziło tylko o ton głosu (ja poproszę panienkę o aksamitnym, lekko zachrypniętym głosie... hehehe...) czy może o łagodniejszy lub bardziej agresywny styl.

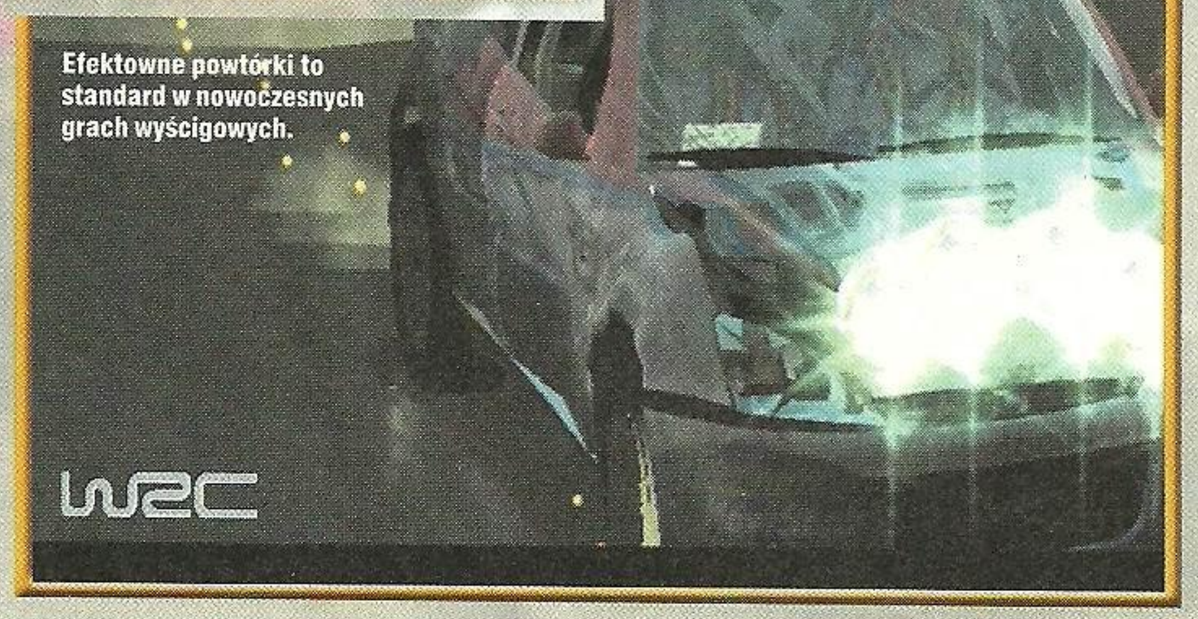
Na razie nie mogę się wypowiedzieć na temat grywalności, prowadzenie samochodów jest jeszcze bardzo niedopracowane. Ale z tego co mówią producenci, wynika, że dotarły do nich głosy graczy, którzy narzekali, że WRC było zbyt łatwe. Mogę powiedzieć jedno - jest całkiem prawdopodobne, że w grudniu z Colina przesiądę się na WRC 2. **[Marcellus]**

Demolition derby

Dające się rozwalić samochody to coś, co wszyscy lubimy. Wprawdzie fury w WRC 2 rozwalają się jak na razie zbyt łatwo, a najbardziej drażniło mnie ciągłe otwieranie się drzwi przy każdym zdjęciu nogi z gazu. Ale widać potencjał - można stracić oponę i jechać na samej feldze, gdy samochód bardzo wyraźnie ściąga na jedną stronę, można uszkodzić zamknięcie maski - klapa będzie się otwierała i zasłaniała nam widok na drogę. Oczywiście na pierwszy ogień idą zazwyczaj szyby i lampy, niewiele trzeba żeby je uszkodzić. Część uszkodzeń można naprawić w trakcie rajdu, na przykład usunąć potłuczoną przednią szybę, umocować otwierającą się maskę czy zmienić oponę. Jednak za każdą taką operację odejmowany jest czas.

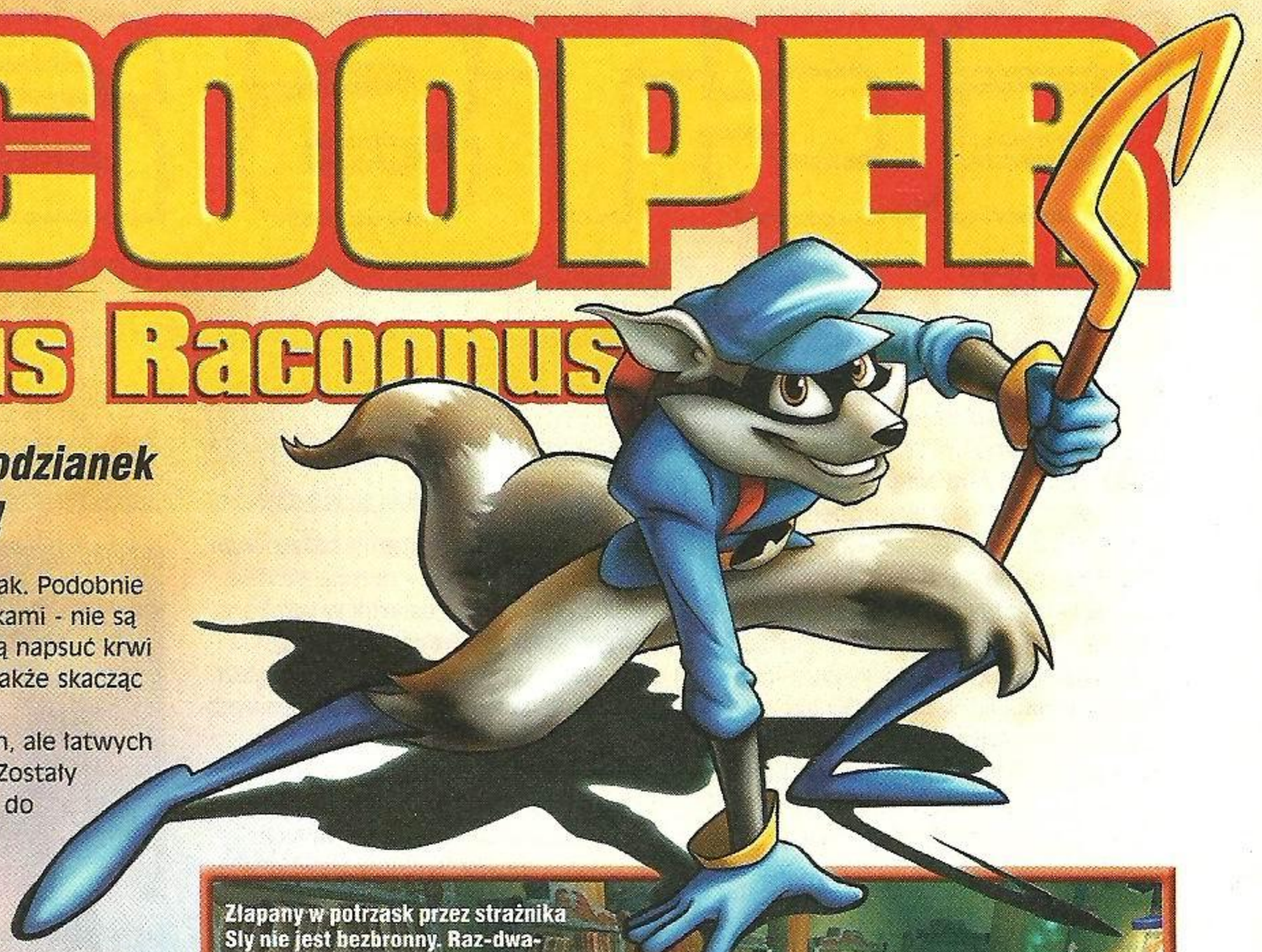






Efektowne powtórki to standard w nowoczesnych grach wyścigowych.

SLY COOPER and the Thievius Racoonus



Sly Cooper był jedną z największych niespodzianek tegorocznego E3. Gra zwyczajnie zarządza!

Wygląda na to, że Sly Cooper będzie następcą Crasha Bandicoota. Sony doskonale wie, że maskotki są często motorem napędowym konsoli, ale nie chodzi do końca o to. Sly Cooper to idealna gra dla wszystkich - podobnie, jak kiedyś Crash. Poziom trudności nie jest za wysoki, nie ma przesadnej ilości dialogów, a zadanie polega głównie na parciu przed siebie. Inna jest natomiast główna koncepcja gry: Crash radośnie biegł przed siebie demolując skrzynki i wirując odstraszał nieprzyjaciół, Sly zaś podkrada się po cichu i lepiej, by pozostał niezauważony. To - jakby nie było - nowy pomysł w platformówkach. Skradankówka? Platformanka? Hehe...

Sly to zuch, jakich mało. Wachlarz jego umiejętności na początku wydaje się dość klasyczny, ale zapewne nie widziałem jeszcze części z nich. Oczywiście Sly biega, skacze, podciąga się na rękach, wspina po drabinkach, a także zjeżdża na linach przy pomocy haka. Natomiast nie wszyscy bohaterowie platformówek potrafią skradać się w ciemnościach, rozpłaszczyć na ziemi niczym płaszczka, czy wreszcie przykleić do ściany jak superbohater Solid Snake. Po takiej przyklejce może przesuwać się na boki, bądź dyskretnie wyjrzeć zza winkla. A jest na co uważać. Przede wszystkim - wszechobecne reflektory penetrujące teren. Gdy oświetlą szopa - podnosi się alarm, który można wyłączyć docierając do dzwonka i rozwalając go w drobny mak. Podobnie ma się sprawa z przeciwnikami - nie są zbyt wymagający, ale mogą napsuć krwi rzucając przedmiotami, a także skacząc na szopa.

Cała zabawa tkwi w długich, ale łatwych do ogarnięcia poziomach. Zostały zaprojektowane podobnie do tych z Crasha - to znaczy, że Sly głównie zasuwa przed siebie. Są urwiska, przez które trzeba przeskoczyć, bądź ześlizgnąć na linie. Przy przekraczaniu rzeki rwąca woda próbuje porwać bohatera. A w zamkniętych pomieszczeniach, cóż - głównie skradanie. Bardzo to wszystko fajne, przyjemnie i naprawdę można się wkręcić.

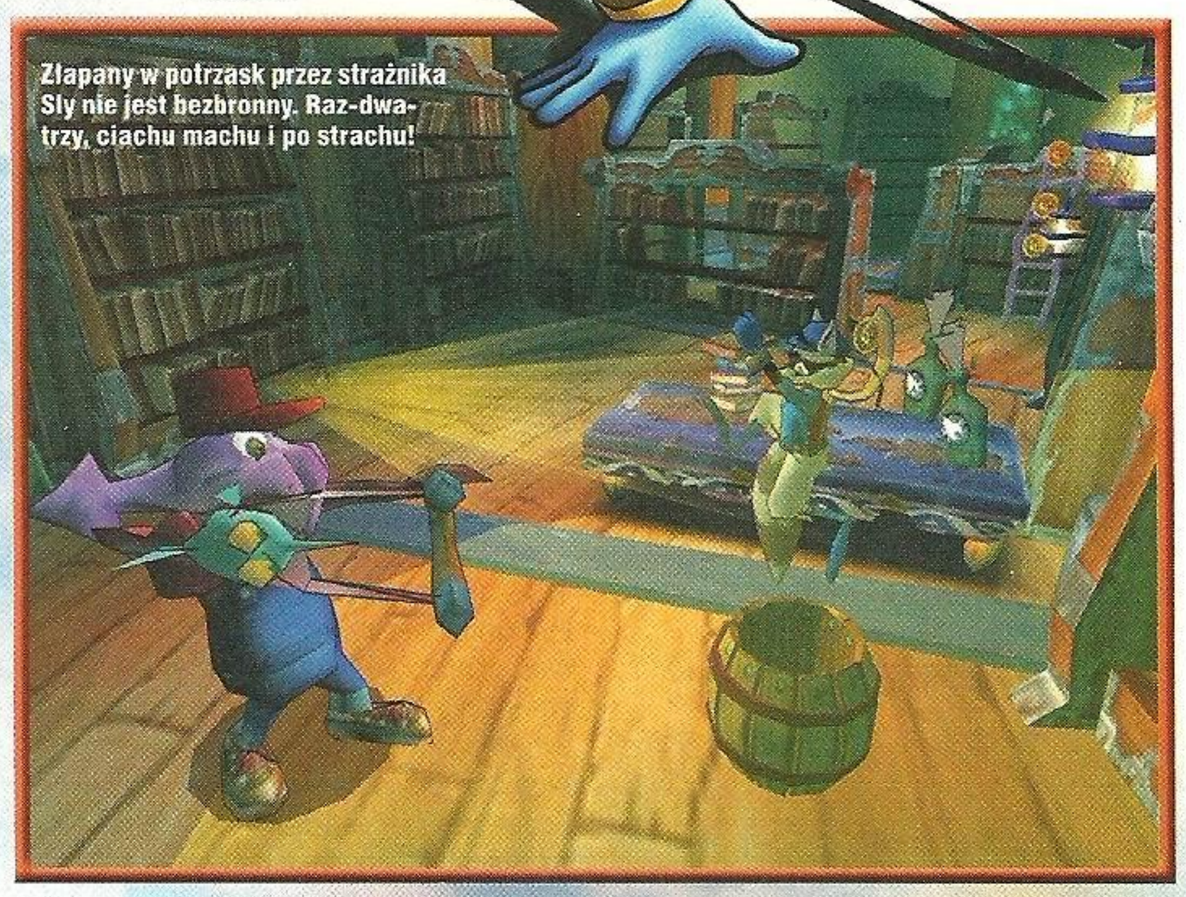
Fabuła gry kręci się wokół rodzinnego artefaktu zwanego Thievius Racoonus, który Sly otrzymał na ósme urodziny od kochającej familii. W tej księdze zapisane są wszystkie złodziejskie techniki szopów, a także bogata historia rodu. Niestety, złodzieje wdzierają się do domu Coopera i kradną księgę. Dziesięć lat później nasz bohater jest gotów do życiowej misji, która naturalnie będzie polegać na odzyskaniu tej arcyważnej pozycji. A raczej tego, co z niej zostało - złodzieje podzielili ją na części i ukryli w różnych zakątkach świata. Razem z bohaterem w poszukiwaniu przygód wyruszają żółw Bentley i mors Murray, przyjaciele i partnerzy w licznych przestępstwach.

Mocarnym atutem jest prześliczna grafika. Wizerunki bohaterów wykonane są w technologii toon shading, która jest pochodną cell-shadingu. Autorom zależy na tym, by bohaterowie nie zlewali się z tłem - stąd cieniowanie nie całej postaci, ale kilku jej istotnych elementów. Jak zwał tak zwał, ważny jest efekt. To już prawie interaktywna kreskówka na ekranie telewizora! Jest tu wszystko, co powinno się znaleźć w każdej grze nowej generacji: doskonale dobrane tekstury, anty-aliasing, dzięki któremu nie widać tylu kantów, oraz kolorowe i zaprojektowane z polotem otoczenie. Animacja zarówno bohatera, jak i jego przeciwników to prawdziwy majstersztyk. Z przyjemnością się na nią patrzy, a z jeszcze większą uczestniczy. Zwróćcie uwagę, że nie tak łatwo jest realistycznie, a przy tym zabawnie, animować postać wyposażoną w wielki, puchaty ogon. Ale udało się.

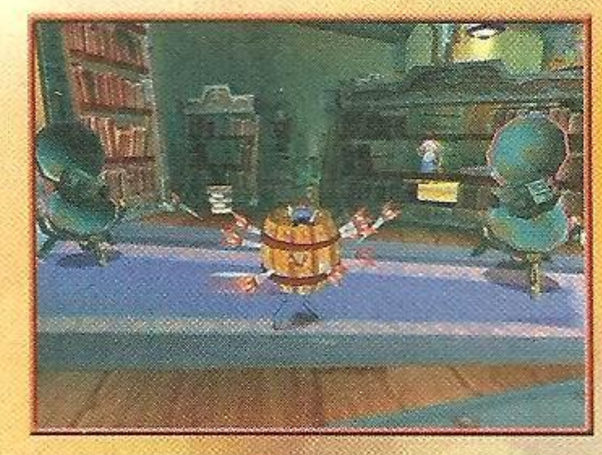
Znakomite są także głosy postaci - szczególne głównego bohatera. Lekko zachrypnięty, wysoki głosik daje nam wyraźnie do zrozumienia, że Sly jest tylko małym, choć sprytnym i ubranym w kolorowe gatki szopem, a nie na przykład wielkim murzynem.

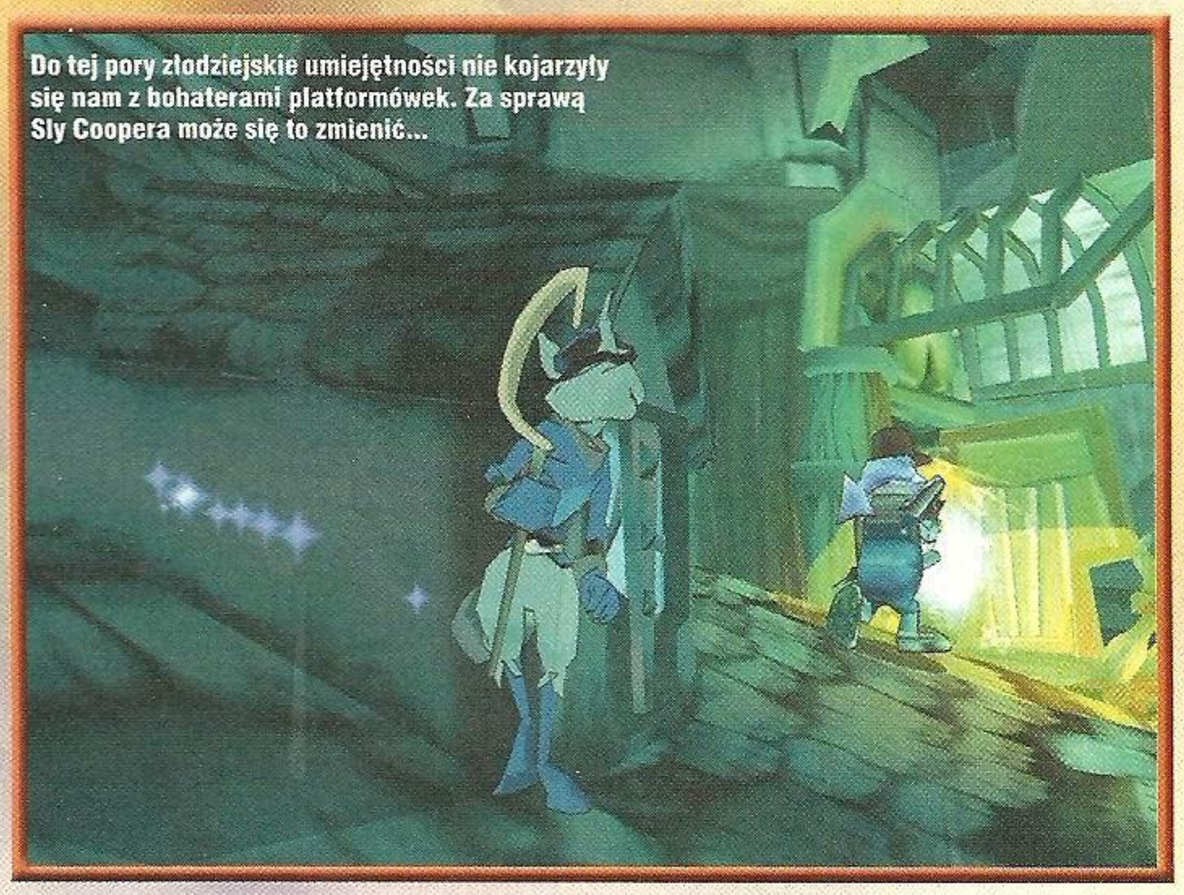
Autorami tej znakomicie zapowiadającej się gry jest ekipa Sucker Punch, która na swoim koncie nie ma zbyt wielu przebojów. Szczerze mówiąc przypominam sobie tylko jedną i to na Nintendo 64 - Rocket: Robot On Wheels. Wczesna wersja, w którą miałem przyjemność grać jest znakomita. Z chęcią zaczekam na pełną grę.

Gulash

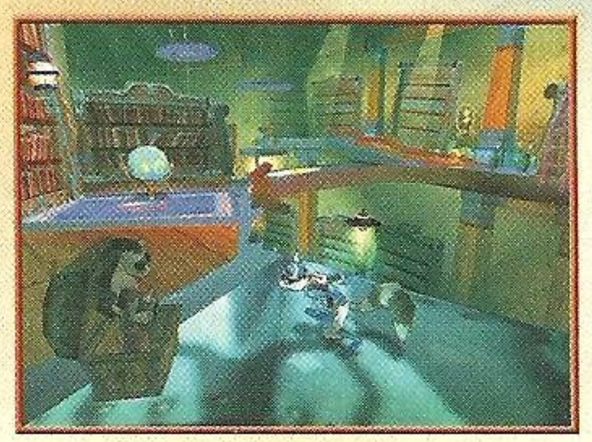


Złapany w potrzask przez strażnika Sly nie jest bezbronny. Raz-dwa-trzy, ciachu machu i po strachu!





Do tej pory złodziejskie umiejętności nie kojarzyły się nam z bohaterami platformówek. Za sprawą Sly Coopera może się to zmienić...



Jak Solidny Wąż

Spójrzcie na ekran konwersacji naszego bohatera z jego pomocnikiem - z deka przemądrzałym żółwiem Bentleyem. Tu już wyraźnie widać inspirację autorów. Tak! To bez wątpienia Metal Gear Solid! A gdy dodamy do tego fakt, iż głowami postaci można delikatnie poruszać przy pomocy analogowych gałek, to nawet najwięksi sceptycy powinni się przekonać. Ciekawe, jakie niespodzianki kryje Sly w dalszych poziomach?

ECTS 2002

Każdy, kto nie spotkał się jeszcze ze zwrotem „ubogi krewniak z Europy", powinien na własne oczy obejrzeć E3 w Los Angeles i ECTS. Tradycyjnie odbywająca się w Londynie impreza z roku na rok traci na znaczeniu i rozmachu.

txt: Banan

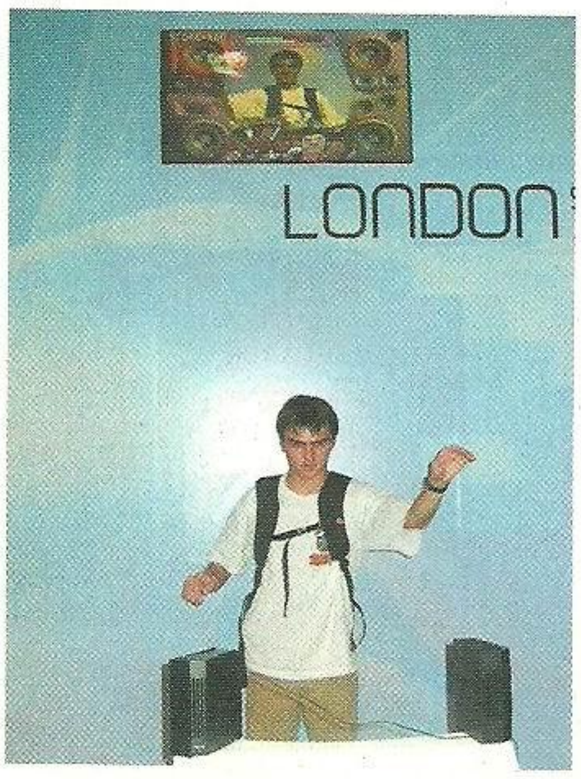
BIEDNY ECTS

Po raz kolejny relokowana - tym razem do sporych rozmiarów hali Earls Court, przytomnie ulokowanej w sąsiedztwie stacji metra Earls Court - niezupełnie poradziła sobie z udźwignięciem brzemienia największej europejskiej imprezy okołogrowej.

ECTS tradycyjnie nazywany jest targami, chociaż w rzeczywistości jest to wystawa. Obydwa te zwroty sugerują jej handlowy charakter, jednak specjalnie dużo to sobie nikt w tym roku nie pohandlował. Ani nie pokazywał. Choćby dlatego, że liczba wystawców gier była tym razem skandalicznie niska. Sam ECTS to impreza tylko dla branży - prasy, przedstawicieli handlowych i dystrybutorów. I gdyby ECTS chciał oprzeć się tylko i wyłącznie na tych kilku dystrybutorach, których zastać można było w hali, to impreza zamiast trzech dni mogłaby trwać trzy godziny. Z przerwą na obiad. Na szczęście w sukurs przyszło Sony ze swoim PlayStation Experience. O którym niżej.

Po ECTS-ie pojawiły się analizy. Po pierwsze - nie jest to już impreza kręcąca wystawców na tyle, żeby chcieli tam ogłaszać jakieś nowe projekty czy odsłaniać bardziej zaawansowane gry niż te pokazane już na E3. Jak przytomnie zauważył to pewien angielski dziennikarz - ECTS stał się imprezą dla małych developerów pragnących zaistnieć na rynku brytyjskim. A potem - światowym. I tak rzeczywiście jest - dumne stoiska, na jakie natrafiałem co krok w hali Earls Court, to głównie francuskie, rosyjskie i inne egzotyczne firmy pragnące znaleźć kupców dla swoich głównie pecetowych gier. Nie zabrakło oczywiście tajemniczych Koreańczyków rozdających kolorowe świstki papieru ze screenami z jakichś masywnie multiplayerowych sieciowych rpg-ów o niewymawialnych nazwach oraz kilku firm, które po skuszeniu ludzi znanymi tytułami demonstrowanymi na fachowych telewizorach (m.in. Soul Calibur, Dead or Alive 3) okazywały się zwykłymi sprzedawcami hardware'u. Albo czegoś równie gorącego. Trudno ich winić.

Z firm wystawionych na ECTS-ie większe stoiska miały Konami, Ubisoft, w małym kinie swoje rzeczy pokazywał Infogrames i to by było na tyle. Konami miało kilka maciupkich telewizorków z PES2 i to wystarczyło, żeby zagwarantować firmie nagrodę za najlepszą konsolową grę ECTS-u. Poza tym pokazywany był Evolution Snowboarding, który miał nieszczęście bycia ulokowanym na standzie stojącym naprzeciwko jednego z PES-owych stoisk, co owocowało niemożnością dopchania się do tej gry. Poza tym na niewielkim ekranie na górze stoiska pokazywane były filmy z MGS2: Substance (staaaare), Silent Hill 3 (staaare) i to by było na tyle jeżeli chodzi o Konami. A nie, jeszcze były dwie maty do tańczenia przy n-tym wydaniu Dancemanii. Był zdaje się jakiś kawałek Westlife i nieśmiertelny Kung Fu Fighting zespołu Przystanek Autobusowy. Ubisoft miał zaś XIII, Splinter Cell oraz trzeciego Raymana.



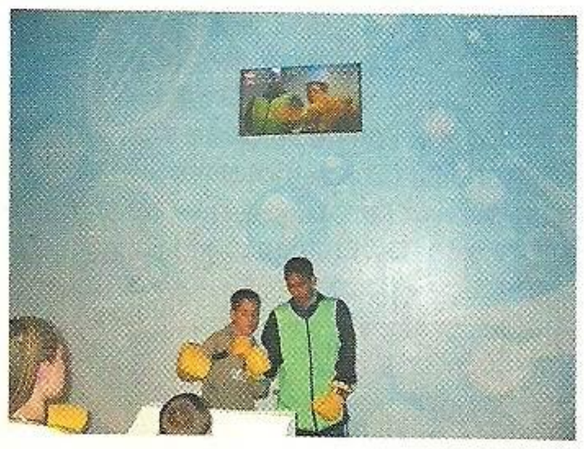
DOBRE DOŚWIADCZENIE

Na szczęście jednak na ECTS-ie znajdowała się impreza w imprezie. PlayStation Experience. Odbywała się ona w hali, gdzie miał miejsce sam ECTS, ale wstęp na nią był dostępny także z ulicy, po zakupieniu biletu za osiem funtów. Dlatego też tłum był tam okropny, ale i nic dziwnego. Trzysta standów z najnowszymi grami na PlayStation 1 i 2 musiało przyciągnąć tłumy.

Początkowo informacje na temat zdobycia biletów na PlayStation Experience były niezbyt radosne. Konieczność zamówienia ich przez internet, brak opcji zdobycia wstępu dla dziennikarzy na miejscu i obowiązek wystawania w kolejce po bilet okazały się jednak nieprawdziwe. Zaproszenia można było bez problemu zarezerwować na miejscu, w przytulnej oazie dziennikarskiej loży. A od drugiego dnia nie trzeba było nawet za bardzo czekać w kolejce.

Każdy dzień podzielony został na dwie czterogodzinne sesje. W czasie pobytu na PlayStation Experience można było pograć w najnowsze gry, porozmawiać z ich twórcami kręcącymi się w pobliżu niektórych stoisk, a także wziąć udział w konkursach prowadzonych przez prezentera MTV 2 oraz jakąś laskę. Były występy wschodzących gwiazdek brytyjskiego garage'u, różne konkursy (w tym mini turniej drugiego PES-a, Tekkena 4 i parę innych), pojawili się też mistrzowie z zespołu pieśni, a zwłaszcza tańca Konami.

Dla osób, które nie były na E3, ECTS był pierwszą okazją do sprawdzenia takich hiciorów Sony jak Ratchet & Clank, Sly Racoon (który już nie jest Sly Cooperem), The Getaway no i oczywiście Pro Evolution Soccer 2. Poza tym Sony nie omieszkało też zaprezentować kilku fajnych gadżetów. Mimo wszystko jednak specjalnie odkrywczych czy ekscytujących rzeczy nie było. To ten sam międzynarodowy line-up, o którym wiemy już od kilku dobrych miesięcy. A fakt, że aby dopchać się do każdej z gier, trzeba było rywalizować z grupą małych chłopców z rozdziawionymi buziami, albo ich starszymi, wiedzącymi o grach wszystko kolegami, to pograć nie dało się znowu tak bardzo.



GADŻETY

Na czoło wysunął się Eye Toy. Główna funkcja Eye Toya to kamerka, która przekazuje obraz na telewizor. Przy okazji kamerka wyczuwa jednak ruchy gracza i tak jedną z prezentowanych zabaw była myjnia samochodowa. I chociaż poziomem ustępuje nieco tej, którą w swoim video All Good zaprezentowało De La Soul wraz z Chaką Khan, to i tak jest to krok we właściwym kierunku.

Na pierwszy rzut oka wyglądało to dziwnie. Obowiązkowa para Japończyków trzymając w rękach po ściereczce wykonywała energiczne, koliste ruchy inspirowane naukami pana Miyagi, jednocześnie pochylając się nad konsolką. Telewizor nad ich głową pokazywał zaś ich uśmiechnięte twarze, takie, jak widzielibyśmy siedząc we wnętrzu mytego samochodu - powoli wynurzające się spod pokrywającej szybę piany. Wystarczało kilka szybkich ruchów, a ekran stawał się czysty. Po czym znowu pokrywała go piana, a nasi azjatyccy przyjaciele ponownie zabierali się do zmywania. I tak w kółko.

Druga zabawa wyglądała już mniej dziwnie. Samotny człowieczek stawał naprzeciwko łypiącej na niego swoim Eye Toyem konsoli i powtarzał pewne układy rąk. Na tym etapie zabawa wyglądała równie interesująco jak egzamin komisyjny okrętowego sygnalisty. Tyle, że gesty wykonywane przez naszego anonimowego bohatera nie znaczyły nic.

Eye Toy to fajny gadżecik, która może okazać się całkiem sensownym usprawnieniem gier. Pod warunkiem jednak, że pojawią się wykorzystujące ją w jakiś twórczy sposób gry (tutaj możemy znacząco spojrzeć na Sony i poczekać aż swoim groszem wesprą kilku developerów, którzy skarzą się na kilkuletnią pracę nad stworzeniem tytułu niszowego, bo tak to bywa z peryferyjnymi urządzeniami). Bo powycierać szybę i pomachać rękami można, aby zyskać kilka dodatkowych punktów w skali towarzyskiej, ale samemu to się tym bawić nie da. A przynajmniej nie bez ukrycia kamery

gdzieś w sypialni przed wizytą koleżanki. Twardziele mieli też okazję do zrobienia sobie kilku zdjęć przy zestawie Linuxowym. Zresztą to pozbawione gier miejsce ulokowano nieco z boku PlayStation Experience. Gier tam nie było, nic ciekawego do zobaczenia też raczej nie. Ale chyba nie o to chodziło.

WOKÓŁ ECTS

Ponieważ wystawienie się na ECTSie to inwestycja wyrażana w sporej liczbie worków wypchanych funtami, coraz więcej firm wykorzystuje moment organizacji ECTS-u to zaaranżowania swoich małych imprezek towarzyszących.
Plusy są widoczne jak na dłoni. Kiedy firma robi własną imprezę, nie musi przejmować się detalami. Odchodzą wtedy koszty reklamowania imprezy oraz, często, kupowania biletów zaproszonym gościom. Z reguły imprezy takie są organizowane w eleganckich hotelach, gdzie zblazowani dziennikarze przyglądają się wybranej garstce gier jednego wydawcy i siłą rzeczy pisząc relację (bo nie wypada nic o takim pokazie nie napisać) opisują tylko i wyłącznie gry tej jednej, jedynej firmy. Nawet te gorsze. A wiadomo, że na imprezie spędowej jak E3 i ECTS dziennikarze opisują wszystko co widzieli, przez co wyróżnione zostają tylko najlepsze gry. A mało która firma ma w swoim repertuarze same przeboje. Minusem takich imprez jest to, że leniwego dziennikarza trzeba na taką imprezę zaprosić. Jeszcze pół biedy, jak jest krajanem i urzęduje o dwie stacje metra od siedziby firmy. Gorzej, jak jest to jakiś kolo z zagranicy. I przelot zafundować, i hotel, żeby nie marudził, że miał za mało czasu i po obejrzeniu gier musiał się znowu pakować w samolot... Dlatego cwani producenci starają się swoje imprezy podczepić na przykład pod taki ECTS, na który i tak każde szanujące się wydawnictwo wyśle swoich ludzi. Bo to niby Europa i jedyna sensowna impreza branżowa. Więc wystarczy tylko zaprosić dziennikarzy na jakiś dzień przed ECTS-em i za górą cenę jednego biletu hotelowego dziennikarz taki przylatuje wcześniej i ogląda gry tylko jednej firmy. Niby plan bez wad, ale potem istnieje szansa, że gry samego ECTS-u przyćmią wszystko inne.
Tego roku imprez towarzyszących było sporo. Activision, Eidos, Electronic Arts, SCi, Empire - wszystkie z tych firm postarały się wynająć jakieś lokale i tam ściągać ECTS-owców. I na każdej z nich był o wiele sympatyczniej niż w przytłaczającej hali Earls Court. Największą klasę miała dwudniowa impreza Eidosa. Zaproszeni dziennikarze przybywali do absurdalnie drogiego, luksusowego hotelu Pennyhill Park. Pierwszego wieczoru odbyła się miła impreza zapoznawcza, a następny dzień był poświęcony prezentacji wszystkich Eidosowych gier. Zwieńczeniem wszystkiego była wystawna, stylizowana na marokańską, impreza. Jej zmasakrowanych uczestników pozbawiony serca kierowca odwiózł do hotelu o dziewiątej rano. Miłym akcentem tej imprezki...
Miłym akcentem tej ostatniej było wręczenie nagród dla najlepszego pana i pani za turniej w TimeSplitters 2, który zwyciężył niżej podpisany. Pewnego rodzaju ułatwieniem był fakt, iż połowa biorących w nim udział osób w życiu nie grała w shootera fpp na padzie, ale to już ich problem. Bwahahahahaha!

ELECTRONIC ARTS PLAY

Odbywający się dosłownie na chwilę przed ECTS-em, EA Play pokazał cztery największe gwiazdkowe hity Electroniców. Lecą licencje Harry Potter i Komnata Tajemnic na wszystkie możliwe platformy, 007 Nightfire na next-geny, ostro speesiona FIFA 2003 na PS2 oraz Two Towers czyli Dwie Wieże z małą domieszką Władcy Pierścieni. Wszystkie gry mają spory potencjał i wszystkie wyglądają bardzo solidnie.

Lord Of The Rings: The Two Towers

Najmocniejszym marketingowym chwytem w przypadku Two Towers jest wykorzystanie fragmentów filmu Dwie Wieże, który wejdzie na ekrany kin jako drugi w kolejce po Drużynie Pierścienia. Przyjemność ta kosztowała ponoć EA około 8 milionów dolarów, a my dzięki temu mieliśmy okazję ujrzeć fragmenty drugiego filmu Jacksona. Two Towers to czystogatunkowa, trójwymiarowa naparzanka. Są w niej trzy postacie do wyboru - Legolas, Gimli oraz król e-mailowych sigów czyli Aragorn. Każdy walczy inną bronią - Legolas najlepiej posługuje się łukiem, ale ma też dwa mieczyki, Gimli rozwala rzepki toporem albo ciska małymi siekierkami, a Aragorn macha mieczem, chodź potrafi też strzelać z łuku. Gra ma ładną, inspirowaną filmem grafikę. Demonstrowane były tylko dwa poziomy. W sumie są dosyć liniowe i niezbyt trudne. Sama walka polega jednak na odpowiednim mieszaniu ataków i blokowania. Nie ma mowy o szczęściu - niektórych przeciwników pokonujemy tylko określoną kombinacją mocnych i słabych ciosów, względnie kopniaków. Animacja jest płynna, a ruchy postaci jakieś takie powłóczyste. Ale wygląda to dobrze. Świetny jest też pierwszy z poziomów (pokazywany jeszcze na E3), w którym bierzemy udział w bitwie na dziedzińcu i blankach zamku. Wokół walczą inni rycerze z orkami, wszędzie przelatują pociski i strzały. Ogólnie gra wygląda świetnie, są obiecywane jeszcze inne postaci do odkrycia, dające się kupić upgrade'y broni i tym podobne gadżety w zamian za uzyskane pod koniec gry punkty. Pojawią się też nowe ciosy.

007 Nightfire

Gra będąca zlepkiem licznych filmów bondowskich brzmi trochę jak kotlet pożarski organizowany w kuchni ze wszystkich pozostałych resztek, ale zapowiada się, że aż tak źle nie będzie. Konsolowe przygody Bonda zostaną zaprezentowane w koktajlu poziomów chodzonych, latanych, jeżdżonych i sunących po śniegu. Poziomy fpp-owe mają być zbliżone do wciąż żyjącego w pamięci twórców gier konsolowych Goldeneye, tylko z fajniejszymi, jak sądzę, gadżetami. Znajdzie się tu między innymi karabin - walizka i broń z celownikiem widzącym przez ściany. Nie wiem jednak, czy nie bardziej ciekawie brzmią poziomy latająco-jeżdżone. Sporo strzelania, głos pasażera lub kopilota wskazujący cele i ładna grafika z solidną animacją. Taka kombinacja powinna wystarczyć. Tylko pozostaje problem, czy osoby chcące pofpp-ować nie będą narzekać na zbyt dużo poziomów shooterkowatych (w sumie poziomów ma być kilkanaście). Jednak obiecywane różne drogi wypełniania założeń misji (oczywiście te robione z bondowską klasą będą odpowiednio oceniane) oraz inteligentni wrogowie powinni odpowiednio urozmaicić zabawę.

FIFA 2003

To prawdziwa perełka. Może powiem tak. W trakcie prezentacji sympatyczny Danny Isaac opowiadał o wprowadzeniu kilku koniecznych zmian, które pomogą im dotrzeć do nowych graczy. Nieźle, myślę, ale nic nie wskazuje jeszcze zabawnej sytuacji.
"No więc na początek zmieniliśmy odrobinę sposób biegania. Zamiast klepać w trójkąt wybraliśmy jeden z R-ów, który wystarczy tylko przytrzymać aby wypuścić się sprintem". Cmoknąłem z zachwytem. O to chodzi, mój człowieku. Danny nie przestawał. "Następną rzeczą, jaką zarzucano nam po wcześniejszych wersjach jest zmiana systemu krótkich podań. W poprzedniej grze zbyt łatwo było celnie podać górą na duże odległości, a zbyt łatwo traciło się piłkę przy krótkich. Wobec tego pod X-a wstawiliśmy podanie krótkie do najbliższego zawodnika, do którego jesteśmy zwróceni" (na mojej twarzy wykwita uśmiech zdziwienia) "a pod trójkąt - kolejna nowość - wrzuciliśmy podanie na dojście". No teraz to ja już parskam śmiechem. Pan Isaac, nie zrażony, jedzie dalej: "pod kwadrat wbijamy podanie górą, a pod kółko - strzał". No tak, to już byłaby przesada. Jednym genialnym ruchem zamieniając strzał z podaniem górą chłopaki z EA rozwiewają wszystkie moje dotychczasowe podejrzenia o plagiat z PES-a. Czyli jednak przypadek. Mimo to, Wasz dzielny Watson pozostaje na tropie.
"Ponieważ dotychczasowe zwody wykonywane kombinacją klawiszy były zbyt proste, a poza tym piłka zbyt dobrze trzymała się nogi, przez co obrońca mógł przelecieć całe boisko i strzelić bramkę, zmieniliśmy to trochę. Teraz piłka odskakuje naszym zawodnikom i aby mijać przeciwników, jesteśmy zmuszeni kontrolować ją przy pomocy manualnych, a nie przeprogramowanych sztuczek." Hehe. Niezłe, to jak w pewnej piłce Konami. Potem jeszcze idzie info o możliwości zastawiania piłki ciałem (niezupełnie tak jak w Pro Evo, bo całym ciałem, a nie tylko bokiem) oraz opcja wprowadzenia indywidualnych zagrań zawodników (to nie wiem, może Beckham i Carlos będą mieli własne animacje wolnych?).
Po prezentacji nie mogłem sobie odmówić perwersyjnej przyjemności zapytania Danny'ego prowadzącego, czy zdaje sobie sprawę, że zaproponowane przez nich sterowanie jest wierną repliką tego z pewnej serii piłkarskich gier Konami, ale usłyszałem tylko wymijającą odpowiedź. Zabawne.
Sama gra w FIFĘ 2003 nie jest nawet zła. Wprowadzenie nowego sterowania ułatwia amatorom PES-a wczuć się w akcję, ale sporo elementów było jeszcze niedopracowanych. Na przykład piłka w 9 strzałach na dziesięć trafiała w słupek (a rozegrałem kilka meczów), poza tym praca drużyny szwankowała - chłopaki w ogóle nie włączali się w akcje ofensywne. Ale pan prowadzący lojalnie uprzedził o tych faktach, więc jak rozumiem - zostaną dopracowane. Fajnie wygląda wykonywanie stałych fragmentów gry - trzeba wybrać miejsce kopnięcia na piłce, a następnie dobrze wyczuć moment, kiedy po suwakach z siłą strzału oraz stopniem podkręcenia piłki przesuwa się strzałeczka. Ma też być sporo naprawdę konkretnych detali - takie rzeczy jak fryzury czy korki to jedno, ale już łańcuszek na szyi Figo czy plastry na obrączkach to niezła rzecz. No i FIFA ma fachowe stadiony. Idzie w dobrym, bo PES-owym kierunku. Ale dwójki - nie przebije. Zresztą Danny i tak stwierdził, że Pro Evo jest dla hardcore'owców. Fatality!

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Na GameBoya Advance wygląda fajnie i będzie współpracowała z GameCube'em, na GBC też jest niezła, ale inna niż na GBA, a i wersje konsolowe mają się między sobą różnić. Ogólnie jednak to upgrade platformera o małym czarodzieju, który czaruje gdzie się da i ogólnie robi różne dziwne rzeczy w oparciu o wydarzenia opisane w drugiej książce pani Rowling. Będą pojedynki na magię, bardziej dopracowany quidditch i rzucanie gnomami na odległość. Grafika ładna, Harry - filmowy i to w zasadzie wszystko. Czyli typowe rzeczy, które robisz w grze będąc Harrym.
Nie, nie czytałem książki i nie widziałem filmu. Nawet nie pytajcie, jaki byłem skrępowany, kiedy musiałem odpowiedzieć na te pytania, kiedy zadał mi sympatyczny Tony Casson, szef harrypotterowego zespołu.

EIDOS ASCENT

Eidos ma spore aspiracje, jeżeli chodzi o rynek gier. Popiera go kilka całkiem solidnych marek i tytułów. Wystarczy wspomnieć takie nazwy jak Tomb Raider, Time Splitters 2 czy Hitman 2. Miła była też informacja o wprowadzeniu na europejski rynek dwóch gier z linii, która wcześniej przyniosła na stary kontynent mocarzy pokroju Mr Mosquito i Mad Maestro!

Tym razem mowa była o stworzonym przez Acquire (twórców pierwszych dwóch części Tenchu) Way of the Samurai oraz kontynuacji Legend of Legaia (obydwie naturalnie na PS2). Fajnie wyglądał też GameCube'owy Ace Golf tworzony przez ludzi, którzy wcześniej pracowali nad Mario Golfem. Problemem tej gry jest tylko fakt, iż za bardzo przypomina Outlaw Golf, który konwencją jest nieco za bardzo zbliżony do gry Eidosa.

Hitman 2

Najmocniejsza sprawa to Hitman. Symulator zawodowego klona wyhodowanego w rumuńskim laboratorium to niezły pomysł. Gra zawędrowała do nas z pecetów (będzie na PS2 i Xboxa), gdzie odniosła sukces.
Cały wic polega na tym, że prowadzimy naszego człowieka przez szereg misji, w których głównym zadaniem jest eliminacja wyznaczonych szkodników. Mamy do wyboru różne drogi - zwykle około trzech i największą satysfakcję sprawia wybranie tej, która nam odpowiada. W pierwszej misji chodzi o zdjęcie mafioza. Jego posiadłość jest jednak chroniona. Można się tam dostać jako listonosz, wrzucić do skrzynki z warzywami spluwę i udawać dostawcę lub też załatwić wychodzącego na pipi strażnika i w garniaku przeniknąć na posiadłość. Można też oczywiście wparować z plującymi ogniem spluwami, ale wierzcie mi - kiedy raz zobaczycie, jak wygląda animacja garotowania odwróconego plecami i nieświadomego sprawy wroga - nie pomyślicie o broni nawet przez chwilę. Oczywiście postrzelać w grze czasami trzeba, ale kiedy ma się do dyspozycji strój kelnera (można dosypać truciznę do zamówienia) lub fartuch chirurga (nie muszę mówić ile rzeczy może pójść źle podczas operacji instalowania rozrusznika serca) to grzechem jest tego nie wykorzystać. Trzeba zresztą uważać z tym strzelaniem - zwłoki odciągamy zawsze na bok, aby nie zaalarmować innych strażników. I widok ten, kiedy kończyna zahacza o framugę, robi wrażenie. Hitman 2 to po prostu najbardziej fachowy symulator płatnego zabójcy, jaki powstał. Szkoda tylko, że gra na PS2 nie wygląda tak dobrze jak na Xboksie. Ale tak to bywa.

Time Splitters 2

Zapowiada się doskonale. Ładna, stylizowana na animowaną grafika sprawdza się w tej porąbanej strzelance świetnie.
A co najważniejsze, przy okazji drugiej części autorzy naprawili najpoważniejszy błąd jedynki i wprowadzili prawdziwy scenariusz dla jednej osoby. Obcy zostają zaatakowani przez dwójkę komandosów. Obcy uciekając zabierają ze sobą kryształy i przenoszą się do różnych okresów historycznych. Ruszamy za nimi i tak zaczyna się licząca dziesięć poziomów zabawa z fabułą. Z fabułą, bo poza tym jest tu dosłownie multum różnych zadań i misji, których wypełnianie odkrywa dostęp do setek postaci, aren i poziomów do odblokowania. Naprawdę nie znam shootera, który miałby w sobie tak dużo przedłużaczy życia. Że o multiplayerze do ośmiu osób na zlinkowanych PS dwójkach nie wspomnę.
Grafika mi się podoba, bronie są chłodne, animacja trafionych postaci także, a poziomy singleplayerowe są mocarne. W trakcie misji pojawiają się nowe zadania, dochodzi do fajnego rozwoju akcji (grałem w pierwszy poziom dosyć długo i jest dobrze) i tryzma klimat. Dla mnie hit.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

No tak. Tomb Raider został zaprezentowany w postaci fragmentu złożonego kodu, który nie nadawał się do zbyt wielu rzeczy. Może poza pobieganiem Larą, zajrzeniem do jej wnętrza i wejściem do kosza na śmieci. Prezentowany, paryski poziom (to tu Lara zaczyna po odkryciu zmasakrowanych zwłok von Croya) był mały i chodzili po nim policjanci we francuskich mundurach. Tutaj autorzy gry zmuszeni byli jednak wprowadzić elementy skradankowe, bowiem jak się okazuje warunkiem wykorzystania mundurów francuskiej policji jest to, żeby nikomu kto je nosi nic się nie stało. Lara musi więc unikać snopów światła ich latarek i bawić się w nurka śmietnikowego. Ze śmietnika będzie można obserwować akcję na zewnątrz a la Snake w skrzyni (ale to już musiałem wziąć na słowo, bo w naszej alfie alfy nie było to jeszcze zaimplementowane). Zresztą w naszej wersji zaimplementowane nie były też nowe ruchy Lary, pan demonstrujący grę non stop spadał zamiast skakać, a kamera kilka razy wchodziła w Larę, która jak się zresztą obawiałem, ma całkiem puste wnętrze. No i kamera ogólnie robiła różne śmieszne rzeczy.
Faktem jest jednak, że dzielna pani archeolog obudowana jest teraz znacznie większą liczbą polygonów (dokładnie dziesięć razy większą). Gra w ogóle przypomina mi teraz trochę RE: Code Veronica. No i umiejętności Lary będzie można rozwijać zbieranymi przedmiotami (dalszy skok, szybsze wchodzenie po drabinach itd.) oraz pojawi się Kurtis Trent - twardziel, którym będziemy sterować w kilku akcjach (pierwszy raz w grze o Larze nie będziemy sterować tylko panną Croft).
Aha. Jakbyście nie wiedzieli, to Lara przeżyła tamtą akcję z końcówki poprzedniej części.

Ace Golf

Sympatyczny golfik zrobiony między innymi przez gości od Mario Golfa wygląda i gra się jak to czego można spodziewać się między innymi po gościach od Mario Golfa. Multum kijów, bonusów, zawodników, efektownych ujęć kamery, kilka torów i sporo godzin zabawy. Jak na sympatyczną grafikę, to sam system grania jest nie taki znowu prosty. Gra fajna, szkoda tylko, że temat niezupełnie. Fajny patent z zamachiwaniem się kijem - wykonujemy go przy użyciu gałki analogowej (gra jest na GameCube'a). To jedna z tych gier, które będą doceniane przez recenzentów i tych wszystkich, którzy w nią zagrają, ale się nie sprzeda. Szkoda.

Empire

Standardowa taktyka Empire - wynająć pub w okolicy hali ECTS-u, zaprosić dziennikarzy na darmowy browar, a potem pokazywać spitym, bełkoczącym pochwały gościom swoje gry.
Tutaj już było biedniej. Na pierwszy ogień idzie Big Mutha Truckers, osadzona w klasycznym redneckowym (czytaj wieśniackim w amerykańskim stylu) klimacie. Kierowcy ciężarówek o imionach Billy Bob i Cleetus, grafika w porządku i mało trafiające do nas realia. Mamy naszych lokalnych wsioków, żeby się z nich śmiać, nie potrzebni nam amerykańscy.
Druga gra to równie trafiona sprawa. Licencja Starsky & Hutch jest u nas mniej więcej tak samo gorąca jak Gliniarz i Prokurator. To skrzyżowanie Crazy Taxi z Driverem, ale nie wygląda to na udane połączenie. Pościgi, strzelaniny i odnośniki do niezbyt znanego u nas serialu. Pudło.
Total Immersion Racing idzie w podobnym kierunku co TOCA - chcą wyjść poza obręb samych wyścigów i dorzucić czynnik ludzki. Tutaj ma się to odbyć na zasadzie wprowadzenia "żywych" oponentów, którzy zapamiętają nasze zagrania z wcześniejszych wyścigów (w rodzaju wypchnięcie z trasy czy przygwożdżenie do bandy na ostatnim zakręcie) i mają nam odpłacać. Szkoda, że w tej wersji gry nie dało się tego odczuć. Na razie wygląda jak wyścigi. Czyli dla mnie - tak samo jak dowolna inna gra z samochodzikami, ale co ja tam wiem o wyścigach.

SCi

Tym razem mały hotelik przywodzący na myśl nazwą coś z książek tej szatanistki Rowling czyli Hogarth. Dwie gry całkiem fajne.
Kretyński tytuł nadany Futuramie przez stację TV4 ("Przygody Fry'a w kosmosie") z pewnością nie umocnił pozycji tej wyświetlanej w piątki, kwadrans po dwunastej perełki autorstwa Matta Groeninga (tego od Simpsonów). Przynajmniej w naszym kraju. Na szczęście gra wygląda nieźle i może być już tylko lepiej. Futurama pisana pod scenariusz Groeninga, wykorzystuje głosy postaci z kreskówki, jest zabawna, oryginalna (nie kseruje z żadnego z odcinków) i fajna. Będzie na wszystkie next-geny. Ja czekam.

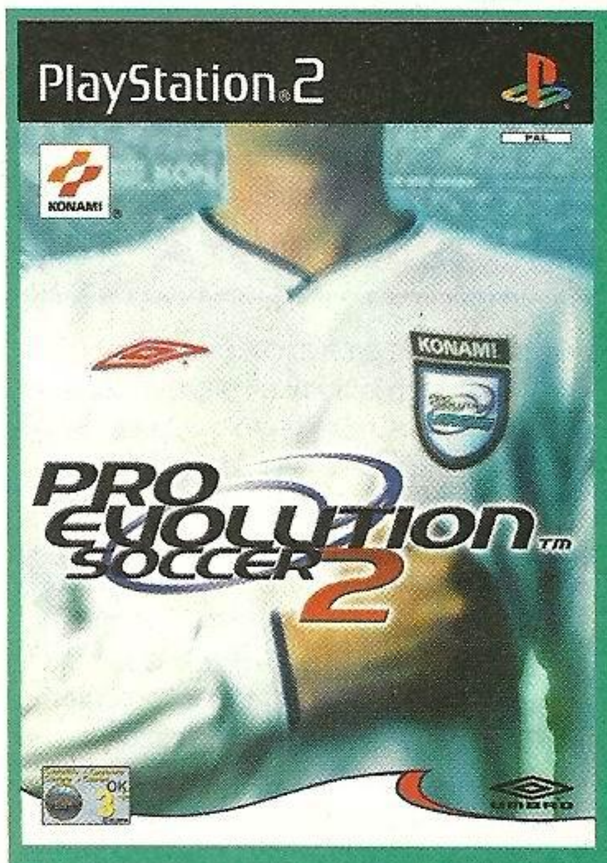
Great Escape to z kolei ksero z Prisoner of War, które kserowało z idei filmu Great Escape ze Steve'em McQueenem, który stanowi teraz podstawę dla gry Great Escape. Proste i klarowne.
Oprócz przekradania się i uciekania z obozów, będzie czterech bohaterów, dojdą poziomy ze strzelaniem i jazdą na motocyklu, a wszystko po to, aby uciec od monotonii Prisoner of War. Na razie animacja była sztywna, a postacie - niezbyt wymodelowane. No i nie trzeba chyba dodawać, że pewnie nikt nie widział filmu Great Escape, nie mylić z Escape to the Victory ze Stallonem i Kazimierzem Deyną.
Dwie kolejne gry to Gumball 3000 - szaleńczy wyścig zagranicznych VIP-ów przez Stany Zjednoczone, z wykorzystaniem samochodów łudząco podobnych do tych prawdziwych, ale nie wymagających wypłacenia złamanego grosza ich firmom-matkom oraz Rally Championship czyli kolejne wyścigi, w których zaimponował mi wariant nocny, kiedy prowadzona fura zbiła sobie gdzieś na bezdrożu światła i na ekranie nie było widać już nic.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

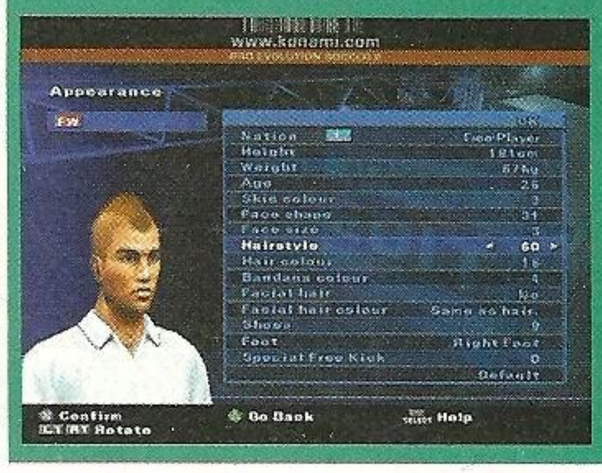
Najlepszą grą konsolową ECTS-u była piłeczka Konami. Spędziłem przy niej parę ładnych godzin zyskując sobie nieprzychylność większej liczby osób tłoczących się za mną w kolejce.

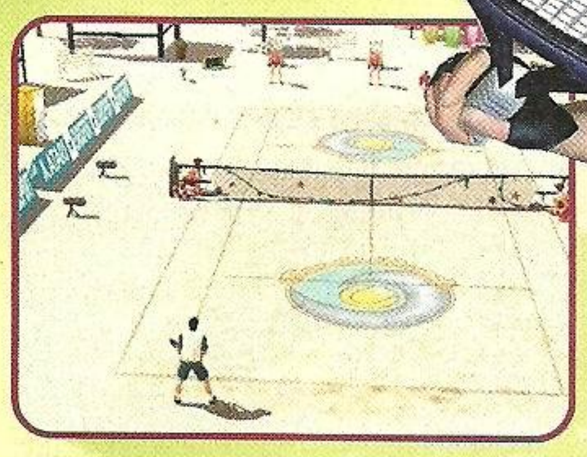
Na początek małe baty. Konami wystawiło sześć standów z grą oraz zbyt małymi telewizorami. Na szczęście pierwsze trzy stały od frontu stoiska, a pozostałe były w środku. Nie wiem dlaczego, ale większość osób nie wbijała się do środka, więc tam było się łatwiej dostać. Ale warunki nie były godne, szczególnie kiedy jakiś natręt pragnął zakosztować jednego z dwóch egzemplarzy Evolution Snowboarding stojących za plecami harujących przy padach PES-iarzy. Niestety już pierwszego dnia pad przy jednym z ukrytych standów padł i po jednorazowej reanimacji, na godzinę zaczął znowu działać, po czym definitywnie podziękował za współpracę. Dzięki temu zmierzyć się z żywym przeciwnikiem można było tylko na pięciu, a ze względu na tłok na przedzie - tylko dwóch konsolach. Trochę zaradziło na to ustawienie półgodzinnych spotkań, ale to i tak mało. Aha, mała obserwacja: praktycznie każdy - tak dziennikarze na ECTS-ie, jak i dzieci na PlayStation Experience - przy spotkaniu z nieznanym przeciwnikiem wybierają Brazylię. Tanie.
Wszystkie poniższe wrażenia są wyniesione z rozegrania około 10-12 spotkań. Dało mi to przedsmak gry, ale za wcześniej jeszcze na wyciągania daleko idących wniosków.
Pro Evolution Soccer 2 jest zmieniony w stosunku do Winning Eleven 6. I to zauważalnie. Na pierwszy rzut oka gry są

bliźniaczo podobne, ale kilka elementów zostało o dziwo, pogorszonych. Napastnik z piłką o wiele łatwiej przewozi obrońcę - z piłką jest się o wiele łatwiej zatrzymać niż biegnąc bez niej. Nawet dobrze wyczuwając moment, kiedy mój przeciwnik zahamuje, przelatywałem obok niego kilka metrów, co w przypadku interwencji ostatniego obrońcy nie jest szczególnie fajne.
Nie podobała mi się współpraca zawodników. Często można krytykować ich zachowania zarówno w obronie jak i w ataku - nawet pomimo, że do podań na dojście wychodzą ładnie, zresztą krótkie podania, które w PES-ie nie miałyby szans, potrafią teraz dojść do pożądanego zawodnika. Za to poprawiono grę głową oraz wygląda na to, że uproszczono lobowanie bramkarza. W WE6 moi chłopcy częściej pudłowali lub za lekko podbijali piłkę, przez co bramkarz bez trudu ją łapał. W PES2 strzeliłem w tych meczach około siedmiu bramek lobem, co jest wynikiem lepszym, niż osiągnąłem przez dłuuuugi czas zabaw z pierwszym PES-em oraz WE6 razem wziętych.
Za to golkiperzy są dobrzy - to akurat jest porównywalne z WE6, gdzie nawet takie cieniasy jak mój etatowy Shorunmu wyjmowali całkiem trudne piłki. Strzały w sytuacjach sam na sam czy uderzenia z dystansu są do wbicia, ale nie jest łatwo. No i wciąż trudno strzela się z rzutów wolnych.
Animacje zawodników wzięto z WE6, a jak pewnie wiecie już od Marcela są one ogromnym krokiem naprzód w stosunku do PES-a. Łapanie się za ręce i przepychanie podczas biegu do piłki, dodatkowe animacje zawodników którym piłka schodzi z nogi, lub takich, którzy się potykają albo zostają odepchnięci, podania czubkiem buta jeszcze efektowniejsze, niż w PES-ie, walka o piłkę w powietrzu - słowem wygląda to idealnie. No i tak samo jak w WE6. Tylko tempo gry jest mniejsze niż w WE6, ale i tak większe niż w PES. Ale wszystkie te rzeczy są też w WE6. Jest nowy komentarz, ale europejskie adaptacje PES-a nauczyły nas już taktownie przemilczać ten detal. Okej, koleś mówi co dzieje się na ekranie, ale ani się nie nakręca, ani nie wkłada w to serca... Naprawdę nic złego by się nie stało, gdyby panowie z Konami spróbowali nakłonić do komentowania swoich rodzimych komentatorów. A przynajmniej - nic gorszego. I chociaż nawet jeden z obsługujących stoisko gości zapewniał nas o podkręceniu jakości komentarza, to jednak nie dało się tego zauważyć.
Obiektem mojego zainteresowania były po ostatnich mistrzostwach trzy składy - Nigerii (o której drużynę obawiałem się z powodu zmian wprowadzonych przez nowego selekcjonera, w ramach których nie pojechał trzon mojej ekipy), RPA oraz Turcji - te dwie ostatnie jako ciekawostki. No i tutaj zawód. Pomimo, że składy zmieniono od czasu WE6 (a przynajmniej krążących po necie tłumaczeń), to jednak mistrzostwa nie zostały wzięte pod uwagę. Z jednej strony to fajnie - w Nigerii straciłem tylko Ikpebę (słabo) oraz Chukwu i Akpoborie (dobrze), ale zyskałem pomocnika nazwiskiem Lucky (Lucky Idahor, napastnik Dynama Kijów - Mac) oraz defensorów, ale za to Turcja i RPA są o wiele słabsze, niż wskazywałaby ich forma z mistrzostw (Mansiz z Turcji ma statystyki bielutkie, że aż żal ściska). Za to paru Francuzów i Argentyna wyglądają na trochę podkręcone.
Gra nie była jeszcze w pełni gotowa - świadczył o tym chociażby fakt, że niektóre drużyny nie miały jeszcze wpisanych składów (w Holandii występowali goście z nazwiskami Orange oraz numerkiem na boisku).
Nie wiem, jak wiele jeszcze się zmieni, ale wersja jest zbliżona do WE6. Bardziej od niej aktualna, ale nie diametralnie różna. Zresztą ostateczne różnice poznamy i tak przy gotowej wersji gry. Co i tak nie zmienia faktu, że próbującą go naśladować ze swoją edycją 2003 FIFĘ, PES2 zostawia daleko w tyle.



Koniec z japońskimi krzaczkami i fanowskimi patchami do Winning Eleven 6. PES2 nadchodzi!

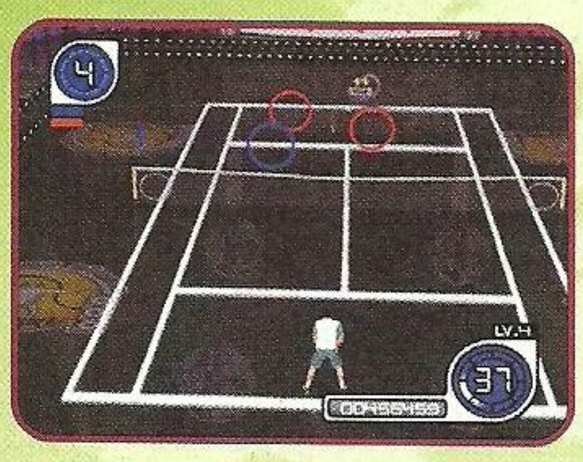




Trochę pechowy moment wybrało sobie Infogrames na wydanie tenisa. W momencie gdy pojawia się na rynku taki kiler, jak Sega Sport Tennis, konkurencja jest niemalże bez szans.

Slam Tennis

Tym bardziej, że Slam Tennis jest niemalże plagiatem i nie da się ocenić tej pozycji bez nieuchronnego porównania z mistrzem. Trzeba jednak przyznać, że Infogrames postarało się - wprawdzie do poziomu SST jest jeszcze bardzo daleko, ale nie jest to taka znowu najgorsza gra. Wprost przeciwnie. Całkiem niezła.
W menu znajdziemy dokładnie to czego się spodziewamy - tryby Arcade, Exhibition i Championship, są też cztery mini gierki - Challenge Games, jako żywo wzorowane na tych z SST. Pierwsza polega na rozbijaniu piłek plażowych za pomocą serwisu. Druga to zwalanie kolumn złożonych z kilku klocków - trzeba uderzyć w podstawę aby cała się zawaliła. Kolejna to przebijanie różnokolorowych balonów i ta jest akurat dość oryginalna. Trzeba twafiać w balony o tym samym kolorze. Tyle, że na bardziej zaawansowanych poziomach problemem staje się chaos, który niepodzielnie zaczyna przeważać nad zabawą - niewiele widać, grafika zwalnia bardzo wyraźnie, a trafienie w wybrany balon graniczy z niemożliwością. Ostatnia z gierek to celowanie piłką w poruszające się po korcie kolorowe obręcze - musimy strącić tylko te, które w danej chwili są wyznaczone (na przykład zielone), a unikać pozostałych. Tyle, że te mini gry niewiele wnoszą do samej zabawy, poza chwilą wytchnienia pomiędzy kolejnymi meczami - w SST połączono przyjemne z pożytecznym, bo wygranie mini gierki rozwija umiejętności stworzonego przez nas gracza. Tu nie.



W Slam Tennis nie mogło zabraknąć przynajmniej kilku znanych tenisistów i, o dziwo, są to w większości ci sami goście co w SST - Moya, Henman, Kafelnikov oraz kilku innych z Ferrero na czele. Panie są mi zupełnie nieznane i wydaje się, że wymyślono je wyłącznie na potrzeby gry. Podobnie zresztą jak kilku spośród mężczyzn.
Podczas samej gry zauważymy sporo wad - po pierwsze, na niektórych kortach kiepsko widać piłkę, co przy momentami szybkiej rozgrywce jest poważnym problemem. Sterowanie nie jest tak dokładne jak w SST i trochę bardziej skomplikowane - używamy czterech klawiszy zamiast trzech.

Przypomniał mi się stary anagram „tenis w porcie", hyhyhy. Kto ma ze dwa krzyżyki na karku powinien pamiętać o co chodzi.

Pewną innowacją jest specjalne uderzenie - podczas wymiany piłek nabija się pasek, po napełnieniu można odpalić trudny do odbicia strzał (trzeba dwa razy nacisnąć jeden z klawiszy). Opłaca się więc grać cierpliwie, zresztą Slam Tennis sprzyja takiej zabawie - można grać długie wymiany z głębi kortu, co w Sega Sports Tennis jest dość trudne. Slam Tennis jest trochę bardziej „tenisowy" niż bardzo rozrywkowe SST.
Graficznie Slam Tennis to żadna rewelacja - wygląda ładnie, ale nie jest to szczyt, ani nawet połowa możliwości PS2.
Wprawdzie trybuny wyglądają nieźle, jest też kolorowo i miło dla oka, ale same postacie są trochę zbyt ubogie jak na mój gust i nienajlepiej animowane. Ogólne wrażenie jest jednak całkiem przyzwoite.
Dźwięk -zaledwie przeciętny. Choć trzeba przyznać, że reakcje kibiców są czasami całkiem niezłe.
Dla Slam Tennis widzę trzy możliwości - albo zagracie w nią przed SST (co jest lepszym rozwiązaniem), po (tu wrażenie może być nienajlepsze) lub wcale (da się z tym żyć). Warto jednak spróbować, bo jest całkiem wymagająca.

Marcellus

Xbox — *Lepsze tekstury i brak konkurencji.* — **7.0**

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Infogrames
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

PlayStation 2 — *Jest OK, ale Sega zjada go na śniadanie...* — **6.9**

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Infogrames
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multi Tap

Sega Sports Tennis

Cieszymy się. Najlepszy tenis pod słońcem wreszcie pojawił się na PlayStation 2. I wiecie co? Jest po prostu bezkonkurencyjny.

Tyle, że niewiele się zmienił. Mamy tu sprawę z klasyczną konwersją z jednej platformy na drugą. To nie jest zarzut, ale czuć pewien niedosyt. Przecież chciałoby się mieć jeszcze więcej tych wspaniałości, które obecne były już w wersji na DC.
Można mieć jednak pretensje do twórców konwersji. Nie przyłożyli się zbytnio do grafiki. Prawdę mówiąc, Sega Sport Tennis na Decku nie wyglądał wcale gorzej. Obie wersje idą łeb w łeb, z tym, że ta na PS2 wydaje się być trochę bardziej „ostra", kontrastowa, ale może to po prostu kwestia telewizora, na którym ją testowałem. Jak na możliwości PS2, która jest niewątpliwie mocniejszą konsolą niż staruszek Dreamcast, osiągnięcie zbliżonego efektu to trochę zbyt mało. Wszystko pryska jednak podczas samej zabawy. Pad do PS2 idealnie sprawdza się w SST. Sterowanie jest banalnie proste, intuicyjne. Nawet absolutny nowicjusz nie będzie miał z nim żadnych problemów. Oczywiście sama rozgrywka nie jest wcale prosta. Zawodnicy kierowani przez konsolę są trudni do pokonania, nawet na standardowym poziomie trudności. Łatwo jest zacząć zabawę z SST, trochę trudniej ją dokończyć, ale chyba najtrudniejsze jest zostawienie jej w spokoju. Syndrom „jeszcze jeden mecz, jeszcze jeden mecz" objawia się tu w całej okazałości. SST sprawdza się perfekcyjnie jako party game, pojedynki deblowe w towarzystwie kolegów i koleżanek są bardzo emocjonujące. Samotny gracz też nie może narzekać, tryb World Tour jest bardzo czasochłonny i wciągający.

Mnóstwo mini gierek treningowych o coraz wyższym poziomie trudności, wymagający przeciwnicy i całe morze miodu - oto najlepszy tenis na konsolach w całej okazałości. SST to gra z półki „musisz mieć", nieważne czy będziecie grali sami czy ze znajomymi - nieprędko odłożycie ją na bok. Potęga.

Marcellus

PlayStation 2 — *Klasyka. Kto nie grał - niech spróbuje. Koniecznie!!!* — **9.0**

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Hitmaker
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

Ferrari F355 Challenge

Wydawca: Sony **Liczba graczy: 1-2**
Producent: AM2 **Konsola: PS2**
Ocena: 8.5

Kolejna po Sega Sports Tennis konwersja świetnej gry z Dreamcasta. To cieszy z jednego ważnego powodu - kiedy ostatnio mieliście okazję przejechać się czerwonym wozem ze stajni Ferrari, nawet na konsoli? Nigdy? Dawno? Na DC? Coś koło tego. Więc wsiadajcie i zapnijcie pasy.

Oto Ferrari, samochodowa legenda, obiekt westchnień milionów mężczyzn i kobiet na całym świecie. Fajnie jest sobie czymś takim pojeździć, nawet wirtualnie.

Ale F355 to gra specyficzna, stworzona przez Yu Suzukiego tylko po to, aby udowodnić, że w temacie wyścigów też da sobie radę. Dał. I to jak! Po pierwsze, jest to jeden z najbardziej wymagających racerów, jakie w życiu widziałem. Wprawdzie objawia się to dopiero po wyłączeniu wszystkich systemów wspomagających prowadzenie samochodu, ale jednak - spróbujcie przejechać choćby w przyzwoitym czasie trasę z wyłączonymi wspomagaczami. Zapewniam, że to spore wyzwanie.

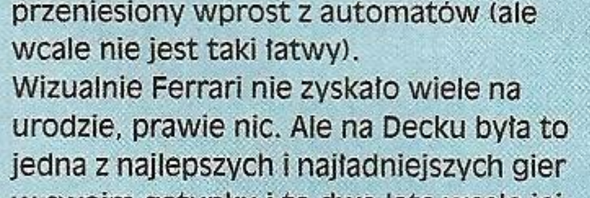
W porównaniu z wersją na DC zmieniło się niewiele - to dobrze. Doszedł jednak nowy tryb, w którym konsola ocenia kunszt i kulturę jazdy (Warszawa wita!). Ścigamy się tak jak normalnie, ale za każdy błąd (kolizję z przeciwnikiem, wypadnięcie z trasy i tym podobne) dostajemy karne punkty. Z kolei za udane manewry (wyprzedzanie, jazda kontrolowanym poślizgiem, jazda w slipstreamie) nasze konto się zwiększa. Osiągnięcie dobrego wyniku nie jest łatwe, bo jak powiedziałem gra jest bardzo trudna, realistyczna przez duże „R" - oprócz trybu Arcade, który jest przeniesiony wprost z automatów (ale wcale nie jest taki łatwy).

Wizualnie Ferrari nie zyskało wiele na urodzie, prawie nic. Ale na Decku była to jedna z najlepszych i najładniejszych gier w swoim gatunku i te dwa lata wcale jej tak bardzo nie postarzyły. Można grać bez bólu. Wszystkim maniakom wyścigów, a w szczególności tym, którzy kochają bolidy spod znaku wspiętego ogiera, rekomenduję zapoznanie się z tym tytułem. Po prostu warto.

Marcellus

Klonoa Beach Volleyball

Wydawca: Sony **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Namco **Konsola: PSX**
Ocena: 6.5



Bohaterowie Klonoa postanowili w ypocząć od przygód i pograć sobie w siatkówkę plażową, choć nie tylko na plaży. Klonoa Beach Volleyball jest przeznaczona dla młodszych graczy, takich, co nie przekroczyli jeszcze dziesięciu lat życia. Wprawdzie starsi też mogą jej spróbować, ale raczej nie będą zadowoleni. Chyba, że potraktują ją jako party game - szczególnie, że jedna z opcji sterowania pozwala dwóm graczom korzystać z jednego pada - dobra okazja do zbliżenia z sympatyczną przedstawicielką płci pięknej. Tak, do tego Klonoa Beach Volleyball może się przydać.

W KBV razi trochę mała ilość trybów rozgrywki - w zasadzie tylko dwa, bo treningu można nie liczyć. W Championship pokonujemy kolejne drużyny i możemy odkryć dwa dodatkowe boiska (na początku jest ich pięć). Exhibition - nie trzeba tłumaczyć. Klonoa wygląda całkiem sympatycznie i zadziwiająco dobrze - jest kolorowo, postacie zawodników są dość duże i ładnie wykonane, wrażenie z zabawy jest bardzo pozytywne.

Udźwiękowienie też jest niczego sobie - takie, jakiego można się spodziewać po tego typu produkcji. Mamy radosne muzyczki, śmieszne odgłosy i tym podobne dźwięki.

Sama rozgrywka jest łatwa - w końcu to siatkówka, a nie brydż. Sterowanie jest proste. Używamy w sumie trzech przycisków - jeden do odbioru i wystawiania piłki, kolejny do serwowania i przebijania piłki na drugą stronę siatki. Ostatni z klawiszy używany jest do wykonywania ataków specjalnych. Z tym zagraniem wiąże się też odrobina taktyki (tak, dobrze słyszeliście, taktyki) w KBV. Aby móc przeprowadzić atak specjalny trzeba podczas gry stosować taktykę znaną z gry w „Kółko i krzyżyk". Na boisku przeciwnika jest dziewięć stref, w które możemy skierować piłkę. Jeżeli po kilku zagraniach będziemy mieli zaznaczone strefy układające się w linię, to możemy wykonać atak specjalny. Im więcej mamy takich linii, tym więcej punktów dostaniemy za udany atak.

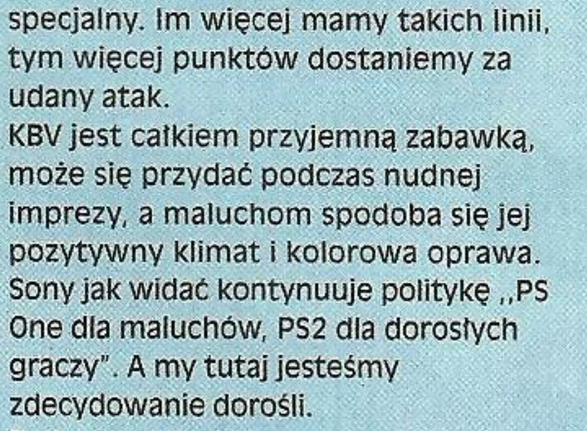
KBV jest całkiem przyjemną zabawką, może się przydać podczas nudnej imprezy, a maluchom spodoba się jej pozytywny klimat i kolorowa oprawa. Sony jak widać kontynuuje politykę „PS One dla maluchów, PS2 dla dorosłych graczy". A my tutaj jesteśmy zdecydowanie dorośli.

Radosna.

Marcellus

Super Shot Soccer

Wydawca: Tecmo **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Tecmo **Konsola: PSX**
Ocena: 6.1



Spodziewałem się najgorszego, gdy wsadzałem płytkę z tą grą do wysłużonej gardzieli szaraka. Nie było jednak tak źle, bo SSS to taka rozrywkowa wersja ISS'a.

Wiele rzeczy jest podobnych, między innymi sterowanie, animacja i wygląd piłkarzy oraz boiska. Ogólny wygląd menusów też przywodzi na myśl arcydzieło mistrzów z Konami. Najistotniejszą różnica zawarta jest w tytule - Super Shot to gra naładowana spektakularnymi strzałami i interwencjami obrońców i jako żywo przypomina słynny już film z Hong Kongu - Shaolin Soccer. Każda z trzydziestu reprezentacji zawartych w grze (brak oryginalnych nazwisk) ma w swoim arsenale kilka przydatnych zagrań. Poczynając od dryblingów, przez super strzały wyrywające bramkarzy z butów, a na szalonych wślizgach kończąc. Kilka przykładów - Beckham (który oczywiście nazywa się jakoś inaczej, Buckham czy Bechcrap - nie pamiętam) ma swoje słynne dośrodkowanie - nazywa się Tower Bridge i rzeczywiście podczas wykonywania tego zagrania na boisku pojawia się most nad którym przelatuje piłka. Francuzi mają wieże Eiffla - zagranie defensywne - na boisku pojawia się wieża otoczona wyładowaniami elektrycznymi, które porażają wszystkich zawodników drużyny przeciwnej, będących wystarczająco blisko. Batistuta ma super strzał, którym potrafi wrzucić bramkarza do bramki, Kahn potrafi zamurować bramkę, tak, że nic do niej nie wpadnie i tak dalej i tym podobne. Ogólnie sprawia to sporo radości, choć Red Card Soccer na PS2 i Xboxa jest fajniejszy. Ale dla spragnionych rozrywki posiadaczy staruszka szaraka SSS jest miłym prezentem.

Oprawa graficzna jest na całkiem przyzwoitym poziomie. Gra wygląda podobnie jak ISSy, czyli solidnie i nie kłuje w oczy.. Dźwięk jest znośny, ale muzyczkę przygrywającą w trakcie meczu obowiązkowo trzeba wyłączyć, jest nie do zniesienia. Kilka trybów zabawy, radocha płynąca z gry z kumplami i odkrywania kolejnych niezwykłych zagrań przeważa szalę na korzyść SSSa. Nie jest to wprawdzie bardzo żywotna pozycja, ale swój czas dobrze wykorzystuje. Całkiem sympatyczna zabawa.

Marcellus

The Amazing Virtual Sea-Monkeys

Wydawca: Elo Int. **Liczba graczy: 1**
Producent: Elo Int. **Konsola: PSX**
Ocena: 6.1

A tu nie będzie ciekawostki na początku, bo jest w recenzji, hihi... Zapraszamy do lektury! Koniecznie!

The Amazing Virtual Sea-Monkeys jest grą logiczną - inaczej mówiąc puzzlem. Zabawa polega na tym, że... Hmm. Jeszcze raz. W akwarium z przeszkodami pływają sobie morskie małpki... Znaczy takie zwykłe małpki z płetewkami. Są tam też rybki, ośmiornice, ptaszczki, itp. Małpki maszerują na zasadzie Lemmingów - płyną wokół planszy. Naszym zadaniem jest usuwanie przeszkód z ich drogi. My, jako mała łódź podwodna, będziemy wsysać łakome rybki, zajmować czymś ośmiornicę kiedy małpki przepływają opodal, albo stada innych rybek. A także przebudowywać korytarze. Małpki płyną, a my przed nimi szalejemy - taka gra logiczno-zręcznościowa. Grafika jest dwuwymiarowa i bardzo przeciętna, ale nie razi brzydotą. Animacja trzyma płynność, z głośników coś tam popiskuje. W zasadzie chodzi o to, żeby się rozerwać i siedemdziesiąt zawartych w The Amazing Virtual Sea-Monkeys plansz daje jako taki poziom rozrywki na pewien czas, zwłaszcza dla tych, którzy gry logiczno-zręcznościowe lubią. Na pewno są tacy gracze. A jak nie ma, to się znajdą - bo na PS One zbyt wielu nowych gier nie ma.

Mnie jednak najbardziej w tej grze zainteresowała sama idea. Bo po wstępie wiedziałem już, że The Amazing Virtual Sea-Monkeys promuje jakiś produkt... Ale jaki? Na ekranie dzieci wlewają wodę do akwarium, potem coś sypią, a na koniec z kulek wykluwają się małe małpki w płetewkach... Intrygujące, nieprawdaż? Wiedziony ciekawością natrafiłem na popularny już w trzech czwartych świata cywilizowanego produkt „Sea-Monkeys", który powstał w latach sześćdziesiątych. Do nas jeszcze chyba nie dotarł. Otóż dystrybutor oferuje śliczne małe akwaria w fikuśnych kształtach i instrukcję wyhodowania sobie morskich małpek w domowym zaciszu. Ale co to u diabła są te małpki? Po żmudnych poszukiwaniach trafiłem wreszcie i na ten ślad. Otóż są to larwy stawonoga Artemia salina, znanego u nas pod nazwami: słonaczek, solowiec, albo solankowiec. Normalnie słonaczek służy do karmienia rybek w akwarium, ale ma pewne ciekawe cechy, które czynią z niego idealne żywe tamagotchi.

Po pierwsze jego jaja wytrzymują bardzo długo, więc można je sprzedawać w ślicznych torebkach w sklepach. Po drugie jest halobiontem - żyje w słonej wodzie (powyżej pięćdziesięciu procent zasolenia), ale może wytrzymać zasolenie ponad dwieście procent! Więc producent, każąc wsypać dziecku nieco soli do akwarium przed dodaniem jaj słonaczków nie ryzykuje, że coś się robakom stanie. Po trzecie - słonaczki jedzą muł i glony, czyli w zasadzie nie trzeba ich za bardzo karmić. Mało tego: populacja słonaczków rozmnaża się partenogenetycznie (przez dzieworództwo), czyli mogą rozmnażać się larwy, bez przechodzenia do stadium dojrzałego. Bo „morskie małpki", to w zasadzie właśnie larwy słonaczków - nazywane pławikami. Taką hodowlę, raz wpuszczoną, można trzymać do dwóch lat! Do tego nie piszczą, nie gryzą, nie szczekają - idealna zabawka. Nic więc dziwnego, że dzieciaki od ponad czterdziestu lat rzucają się na „morskie małpki" jak wrony na pędraki.

Teraz już zagadka ukryta pod nazwą „sea-monkeys" stoi przed Wami otworem. A warto coś na ten temat wiedzieć, bo tylko patrzeć jak będziemy mieli w Polsce szał. Poza tym kręcą już o tym film kinowy! Naprawdę! Tymczasem „życie instant" przeniosło się na ekrany telewizorów w postaci takiej sobie gry, która jednak nawet tym, którzy słonaczków nie lubią i nie znają, a za to pasjonowali się Lemmingami może dać nieco radości.

Grabarz

W Street Hoops jest mało ciekawych zagrań i zwodów w stosunku choćby do takiego NBA Street produkcji EA Sports Big.

Street Hoops

Zapowiadała się lepiej, niż wyszła w ostateczności. Tak pokrótce można podsumować Street Hoops - gangsterską, uliczną koszykówkę. Choć to ostatnie to już niekoniecznie...

Dlaczego gangsterską? Ano, dlatego że kolesie, którzy w nią grają na boiskach rozrzuconych po gettach amerykańskich miast, niejednokrotnie wchodzili w konflikt z prawem. Ale trzeba im przyznać, że są prawdziwymi artystami w swoim fachu - to, co ci kolesie potrafią zrobić z piłką do kosza, zawstydziłoby niejednego gracza NBA. Jednym z najbliższych ulicznego stylu koszykówki zawodników w NBA jest Jason Williams z Memphis Grizzlies (w tej drużynie zagra w tym sezonie pierwszy Polak w NBA - Cezary Trybański!).

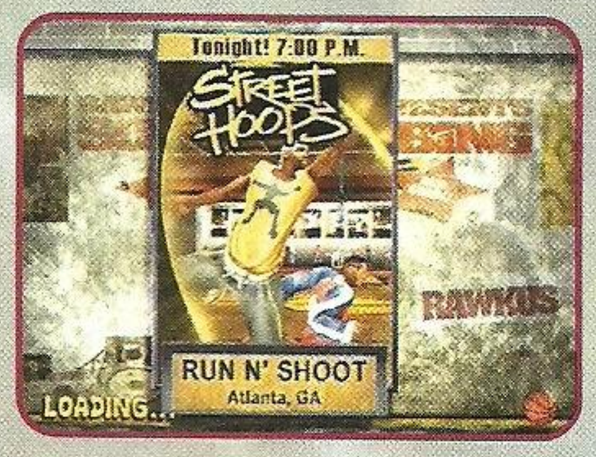
Podstawowym trybem rozgrywki jest World Tournament - jeździmy po kolejnych miastach i gramy z różnymi drużynami. Kolejnym trybem jest Lord of the Court - coś w rodzaju survivala w bijatykach - na boisku zostajemy, dopóki ktoś nas nie pokona. Można też grać, w rozmaitych konfiguracjach (3 na 3, 2 na 2) na całym lub połowie boiska. To w zasadzie wszystko nie licząc Exhibition i teledysków Mastera P, Xzibita i Cypress Hill.

W ulicznej koszykówce efektowność jest wszystkim. Liczy się nie zdobycie punktów, ale styl, w jakim tego dokonaliśmy. Potężne wsady, alley oopy, niesamowite dryblingi... Za zwykły rzut z przygotowanej pozycji czy „kelnera" nikt nas nie pochwali - to nudne. I taka poniekąd jest ta gra.

Niestety, w akcji SH sprawdza się tylko przez chwilę i to dość krótką, a porównania z NBA Street w ogóle nie wytrzymuje. Nie jest ani tak ładna, ani efektowna, ani szybka, ani nawet koszykarska - jest płytka, szybko się nudzi i nie wygląda najlepiej.

SH wygląda naprawdę kiepsko jak na produkcję na konsolę next-gen. Postacie prezentują się marnie, tekstury nie są najlepsze, ale najgorsza jest animacja, która wiecznie gubi klatki i zwalnia. Z dźwięku pozytywne wrażenie zostawia tylko soundtrack - Redman, Xzibit, Master P, Cypress Hill, DMX, czy Smut Peddlers, naprawdę klasa! (a na X'ie można podłożyć własny, najlepiej rodzimy soundtrack hiphopowy). Komentator powtarza się częściej niż często, podobnie jak koszykarze, którzy nieśmiało próbują coś dogadywać przeciwnikom. Po kilku meczach możemy w ciemno obstawiać, co za chwilę usłyszymy. Słabiutko. Jeżeli tak ma wyglądać koszykówka, to ja dziękuję i wychodzę - rozgrywka jest prostacka, defensywa nie istnieje, a atak jest za mało urozmaicony - zrób zwód, przeciwnik się wyłoży i droga do kosza otwarta. Odradzam jakiekolwiek kombinacje i rozgrywanie akcji - to się nie sprawdza. O procencie celnych rzutów nie chcę nawet mówić - SH to tylko wsady i dryblingi - jedne efektowniejsze od drugich, tu trzeba przyznać, że się postarano, tylu efektownych wsadów nie znajdziecie w żadnej innej koszykówce. Tyle, że po pięciu meczach wiemy już prawie wszystko i widzieliśmy tyle, że nic nas nie zaskoczy. Nic dziwnego - średnia wsadów na mecz to przynajmniej dwadzieścia.

Street Hoops ma też swoją drugą stronę - finansową. Przed meczem możemy postawić kasę na nasz zespół (im więcej postawimy, tym trudniej będzie się grało). Ciężko zarobioną zieleninę wydajemy na: rozmaite tatuaże, nowe ciuchy, buty, okulary (Fila, AND1, Pure Playaz, Snoop Dogg Clothing Co. i tak dalej), możemy obwiesić naszych zawodników złotą, wysadzaną diamentami biżuterią (grube łańcuchy, bransoletki, drogie zegarki) czy wreszcie uczesać chłopaków według naszego uznania - Street Hoops to prawdziwa rewia hip-hopowej mody. Brakuje tylko drogich samochodów w stylu Cadillaca Escalade.

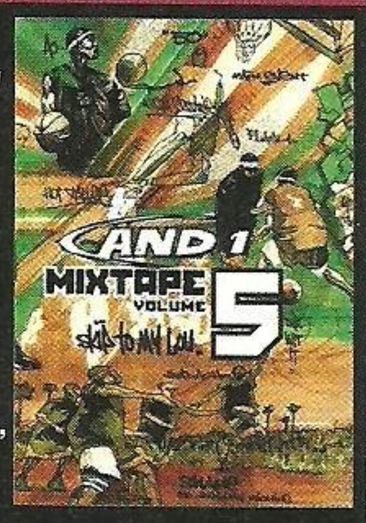


Właśnie to przeważa nad koszykówką i zabawą w tym tytule. Jak ktoś ma ochotę poprzebierać trochę swoich ziomali, to proszę bardzo, ale dobrego basketu z pewnością tu nie znajdzie.

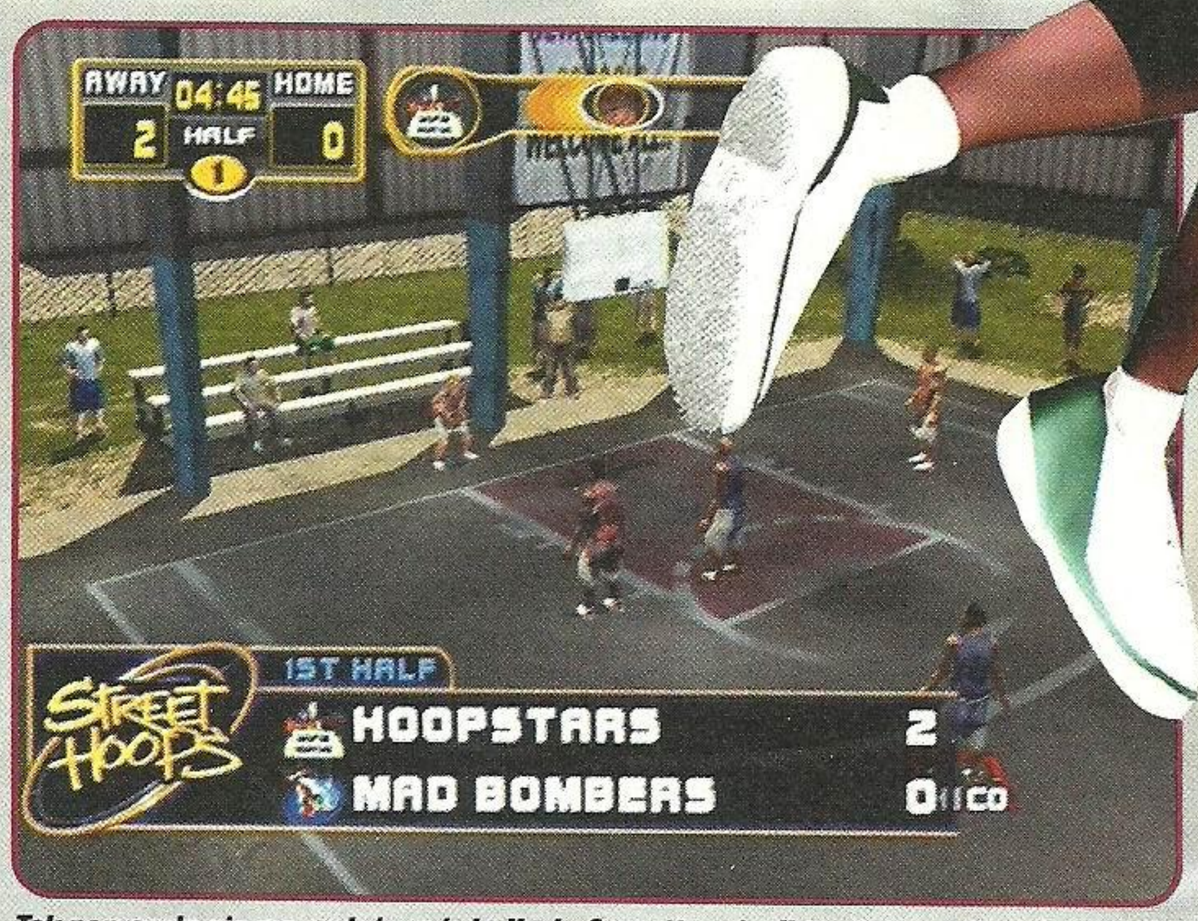
Klimat ulicznej koszykówki i całą jej otoczkę oddano naprawdę świetnie, gorzej z samą grą, która po prostu nudzi. I to strasznie szybko - po kilku meczach, także w multiplayerze we dwie osoby. Uliczna - jak najbardziej, koszykówka - zdecydowanie nie.

Marcellus

Ballin' Around



Jeżeli chcecie zobaczyć jak w akcji prezentują się kolesie, którzy grają w Street Hoops to polecam filmy AND1 MixTape Vol. 1-5. Szczęka opada, gdy się na to patrzy. Przy chłopakach grających dla AND1 Harlem Globetrotters wyglądają jak stare, powolne zgredy... AND1 dzięki tym filmom niesamowicie rozpropagowało uliczną koszykówkę za oceanem i nie tylko. Zresztą AND1 to nie tylko filmy z niesamowitymi zagraniami - to cała seria butów i ubrań, a także, i co najważniejsze styl życia - hip-hop i koszykówka - dwie nierozłączne rzeczy. Wstąpcie na polską stronkę o AND1 - and1playground.prv.pl lub na oryginalną stronę AND1 - www.and1.com. Dowiecie się wielu ciekawostek o graczach, zagraniach, muzyce i całym tym klimacie.



Tak naprawdę nie ma co żałować, że Kevin Garnett zasłonił trochę nogą ten obrazek. Gra prezentuje się dość biednie.

PlayStation 2 — *Niedocenione NBA Street jest dużo, dużo lepsze.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Black Ops
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.5

Xbix — *Wygląda lepiej niż na PS2, ale grywalność dalej znikoma.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Black Ops
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wykorzystuje:

5.8

Firebugs

Wydawca: Sony **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Sony **Konsola: PSX**
Ocena: 4.9

Chociaż w wakacje pojawiło się niemało gier na „stare" PlayStation, niewiele z nich to prawdziwe hity. Część z nich jednak warta jest zagrania. Szczególnie, gdy nie ma się innego wyjścia. Wiadomo przecież, że „na bezrybiu i rak ryba". W tym wypadku Firebugs są tym przysłowiowym rakiem.

Firebugs, zrobione i wydane przez Sony, pełnymi garściami czerpie ze słynnego niegdyś Rollcage'a - swoją drogą dużo ładniejszej i fajniejszej gry. Ale wróćmy do Firebugs. Wiadomo już Wam, że to wyścigi przyszłości. Do wyboru jest pięć postaci. Każda ma swoją własną krainę, gdzie rozmieszczonych jest pięć tras (dwie długie, z pełnymi okrążeniami i trzy krótkie z punktu A do B). Wyścigi rozgrywane są w trzech ligach. Po skończeniu jednej mamy dostęp do następnej. Zasady są takie - jeżeli wygramy pierwszy wyścig, to od razu przechodzimy do finału i startujemy z pole position. Jeżeli nie - musimy rozegrać maksymalnie trzy wyścigi, decydujące o naszej pozycji na starcie finałowego wyścigu.

Taki racer po prostu nie może obejść się bez przynajmniej kilku rodzajów dopałek i broni. Nie inaczej jest w Firebugs. Mamy do dyspozycji lasery, rakiety małe i duże, karabin maszynowy, urządzenie taranujące oraz jeszcze kilka innych pomocy, jak na przykład wyładowanie elektryczne czy duże bum. Oprócz tego jest turbo, teleporter na małe odległości i obowiązkowa tarcza. Pozornie wystarczy przejeżdżać przez kolorowe power upy i naciskać spust, jednak nie jest to najlepsza taktyka. Chaos, jaki tworzy się podczas walki, utrudnia kierowanie, a rakieta samosterująca odpalona w nieodpowiednim momencie potrafi zawrócić i konkretnie nam przydzwonić. Najprostszym sposobem jest używanie na przemian turbo i tarczy.

Grafika w Firebugs jest problemem - odzwyczajony od PSXa niemile wspominam wygląd „Ognistych Robali". Ale da się wytrzymać. Dużych zwolnień nie ma, kolorystyka czasami niezła, chociaż momentami więcej niż badziewna. Problemem jest jednak poczucie prędkości. Patrzę na licznik - ponad 400 mil na godzinę, a czuję jakbym jechał pięćdziesiątką na autostradzie. Z audio jest trochę lepiej - niektóre kawałki przygrywające w tle tworzył Boomfunk MC, a to już coś. Jednak reszta udźwiękowienia jest bardzo przeciętna - coś tam rzęzi, wybucha i skrzeczy.

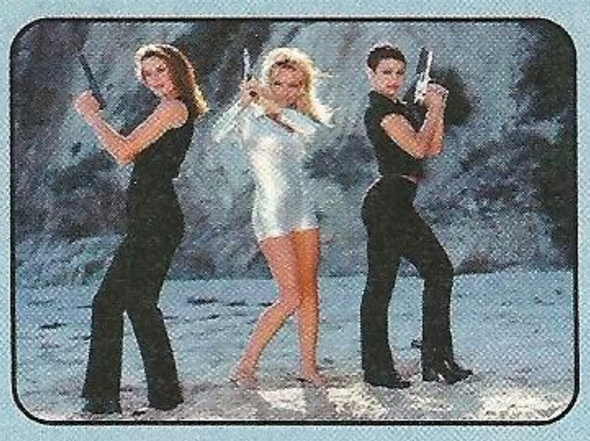
Przechodzimy do najpoważniejszego kryterium - grywalności. Powiem tak: grać się da, ale co to za przyjemność. Brakuje sterowania analogiem, a normalne jest bardzo niedokładne. Przedłuża to bezsensownie czas potrzebny na ukończenie gry - bez takiego niepożądanego utrudnienia możnaby skończyć Firebugs w dwie godziny, a tak trzeba się męczyć trochę dłużej. Zardzewiałym gwoździem programu jest praca kamery w sytuacji, gdy zaczniemy jechać po ścianie, suficie lub obróci nas na trasie. Wtedy zaczyna szaleć i po chwili nie wiemy, gdzie jest tył, a gdzie przód naszego pojazdu. Skutek - porażka, można pożegnać się z dobrym miejscem.

Gdyby nie sterowanie, byłby to całkiem solidny, choć wtórny, futurystyczny wyścig, skierowany do trochę młodszych graczy. Mimo wszystko, da się jednak grać. Po nabraniu wprawy w kontrolowaniu niesfornego bolidu można w miarę przyzwoicie się bawić.

Marcellus

V.I.P.

Wydawca: Ubi Soft **Liczba graczy: 1**
Producent: Ubi Soft **Konsola: PS2**
Ocena: 3.0



Pamela Anderson cieszy i bawi nie tylko na planie zasłużonego dla amerykańskiej kultury serialu VIP.

Teraz także i właściciele konsol PlayStation 2 mogą podziwiać jej kształty na ekranie telewizorów.

Nie ma jednak róży bez kolców. Po pierwsze wdzięki Pam zostały odtworzone przy pomocy komputerowej animacji, a nie sekwencji pochodzących bezpośrednio z filmu. Zdjęcia kobiety będącej żywym przykładem triumfu chirurgów plastycznych nad matką naturą pojawiają się w śladowych ilościach. To pewnie zasmuci fanów.

Po drugie - słabo z grywalnością. Zabawa polega na dwóch rzeczach: wystukiwaniu kolejnych kombinacji przycisków, które uprzednio konsola wyświetla na ekranie, oraz na ruszaniu celownikiem i strzelaniu do setek bandziorów. Przypomina to - ja wiem? - wszelkie gry muzyczne. Problem jednak nie w tym, że gra jest mało rozbudowana, rządzą nią proste mechanizmy, czy nawet to, że bazowana jest na bardzo lajtowym i moim zdaniem raczej słabym serialu. Po prostu nie ma dla niej miejsca wśród coraz bardziej rozbudowanych konsolowych pozycji, które oferują już nie tylko długie godziny zabawy, ale także i są coraz bardziej wymagające. A już na pewno Neo Plus te stare, wyświechtane mechanizmy, brak polotu i totalną odtwórczość będzie dissować na każdym kroku.

Grafika nie wygląda źle, choć łapane technologią motion capture postacie ruszają się nieco sztywno. Mimo to można patrzeć na ekran specjalnie się nie krzywiąc, a co więcej, czasami VIP sprawia całkiem pozytywne wrażenie. Muzykę robił chyba sam Tommy Lee w przerwach między ćwiczeniami na siłowni, a kolejnymi wizytami w licznych studiach tatuażu. Brzęcząca w tle upierdliwa, rozstrojona gitara niespecjalnie przypadła mi do gustu, ale istnieje nadzieja, że komuś innemu się spodoba.

Zastanawiając się nad tym wszystkim - o zgrozo - zleciało mi z VIP-em sporo czasu. Przez chwilę nawet wydało mi się to zabawne... Ale zaraz otrząsnąłem się, popatrzyłem na półkę z ulubionymi grami i stojące na niej Halo, MGS2 czy Rogue Leadera, po czym zamaszystym ruchem posłałem Bardzo Ważną Osobę w długi lot do kosza na śmieci.

Gulash

AntZ Extreme Racing

Wydawca: Empire **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Empire **Konsola: PS2/Xbox**
Ocena: 2.5

Mrówka Z ściga się z innymi bohaterami filmu. No to fajnie, ale kogo to obchodzi?!

Z pewnością nie mnie. Wziąłem się za tę gierkę zupełnie przypadkiem i przez chwilę wydawało mi się, że jest to całkiem znośna pozycja. Szczególnie dla młodszych graczy. Przez chwilę, po której Mrówka Z dokładnie pokazała, na co ją stać. Aby oszczędzić Wam niecenzuralnego słownictwa ograniczę się do lakonicznego stwierdzenia: „na niewiele". Dobry Boże, Antz Extreme Racing to prawdziwa szmira. Nudna jak flakon tranu, z monotonną muzą, mało urozmaiconą grafiką i zerem miodu - ani chybi pszczoły go zabrały do pasieki i mrówkom już nic nie zostało.

Mamy dwa tryby gry - single i multiplayer. W tym pierwszym kolejno pokonujemy trasy, aby odkryć następne, a w konsekwencji także zawodników - standard. Owady nie ścigają się tylko na własnych nóżkach, pomykają samochodzikami (prostackie), latają na innych owadach (brzęczenie jest denerwujące - przypomina mi o komarach), no i co najgorsze ślizgają się na liściach, które imitują deskę snowboardową - gratuluję pomysłu, nie pochwalam wykonania. Ktoś poważnie dał ciała przy opracowywaniu sterowania, po prostu nie da się jechać szybko (co jest wymaganie) i sterować (możliwość sterowania byłaby mile widzianą opcją, niestety - developerom zabrakło jej na składzie). To powoduje, że pograć w AntZ Extreme Racing można przez kilka minut - potem wysiadają nerwy.

A i jeszcze jedno - czy „targetem" tego produktu nie są przypadkiem dzieci? Jeżeli tak, to życzę szczęścia - będzie Mrówce Z bardzo potrzebne.

PS. Moja teoria o „Extreme" w podtytułach gier sprawdza się (kilka wyjątków potwierdza tylko regułę). Stali czytelnicy wiedzą, o czym mówię.

Marcellus

Westlife Fan-O-Mania

Wydawca: TDK **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Runecraft **Konsola: PSX**
Ocena: 3.4

Zgadnijcie, kto wrócił? Olga wróciła! I ma coś do powiedzenia.

Wiecie, po tym numerze z Britney Gulash awansował mnie ze sprzątaczki na recenzentkę (no może nie tak do końca - ciągle muszę szorować u nich podłogi)! Okazało się, że tamten tekst bardzo się mu spodobał i postanowił dać mi kolejną grę. A więc - do dzieła.Westlife Fan-O-Mania to show z chłopakami z tego boysbandu. No nie powiem, że jestem ich fanką, ponieważ wolę amerykańskie grupy (Diiiiirty Pop!), ale co tam. Chłopcy dobrze wyglądają i... Co do ich talentu, to powiem może tak: nie trafiają w mój gust. A ostatnio jestem bardziej tolerancyjna niż zwykle (to po obejrzeniu filmów z Alim G). Po rozpoczęciu gry na sam środek ekranu wyskakuje jakaś tleniona siksa i zapowiada to i owo. Doprawdy nic szczególnego. Mamy do wyboru kilka opcji, ale tak naprawdę liczy się dla nas tylko quiz, który składa się z serii pytań na temat chłopców. Wydawca tak oto reklamuje swój produkt: „5 chłopców - 500 pytań". To wiele wyjaśnia, prawda? Pytania podzielone są na serie i zawsze mamy do wyboru kilka odpowiedzi. Jeśli znamy odpowiedź lub po prostu uda się nam zgadnąć, to wyjeżdża jeden z chłodnych kolesi i mówi: Coooool! Jeśli nie trafimy, to gani nas: Sorrrry!

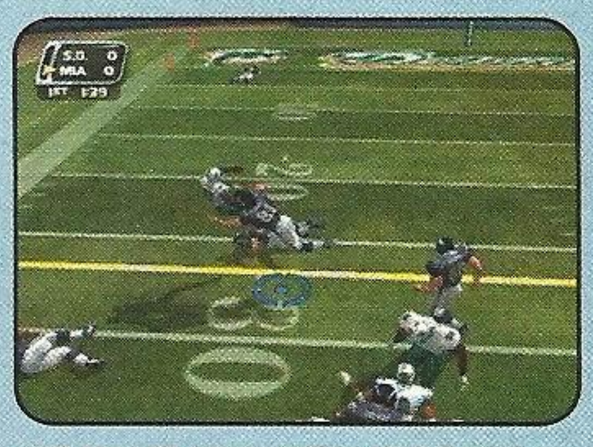
Chyba już powoli zaczynacie czaić klimat tej „gry", więc może kilka suchych faktów. Westlife Fan-O-Mania to w 100% oficjalny produkt, wypełniony po brzegi najgorętszymi ekskluzywnymi materiałami na temat tej grupy (nawet ich sikrety!). Na płytce znalazło się miejsce na film, w którym chłopcy odkrywają, jak naprawdę wygląda życie Westlife (aż bałam się obejrzeć). Czarę miodu dopełnia możliwość wirtualnego towarzyszenia grupie w ich tournee, sesji nagraniowej itd. Za dobre wyniki w quizie (100% dobrze odgadniętych pytań w sesji) odkrywamy filmy z chłopakami. Ale uwaga, uwaga (zamknijcie oczy i policzcie do piętnastu) - w tej grze znalazł się nawet tryb multiplayer. Jest szansa zmierzyć się nawet w cztery osoby i sprawdzić, kto wie więcej na temat swoich ulubieńców.

Ale cóż, pomimo że poważnie zastanawiałam się nad wystawieniem perfekcyjnej cyferki (fanki zespołu już pewnie przeprawiły sobie markerem moją ocenę), to trzeba spojrzeć prawdzie w oczy. Ta gra jest kierowana tylko i wyłącznie do tych, którzy mają cały pokój wytapetowany Shanem, Nickym, Markiem, Bryanem i Kianem. Reszta niech natychmiast zapomni o tej produkcji. A niska ocena jest za słaby całokształt oprawy.

Olga Gauner

NFL Blitz 20-03

Wydawca: Midway **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Midway **Konsola: PS2**
Ocena: 7.0



Jeśli chcecie sprawdzić w akcji futbol amerykański, to Blitz nadaje sie wręcz idealnie!!!

Europa lubi piłkę nożną. Ameryka kocha futbol. Europa nie kuma zasad futbolu. Ameryka robi grę zręcznościową, w której zasady są podane na talerzu, a zabawy i śmiechu jest kupa. Jak w NBA Hoopz, jak w NHL Hitz. Spokojnie można pograć.

Redneck

NovaLogic z dość średnim skutkiem atakuje rynek konsol. Mamy nadzieję, że lepiej pójdzie im z Black Hawk Down na PlayStation 2.

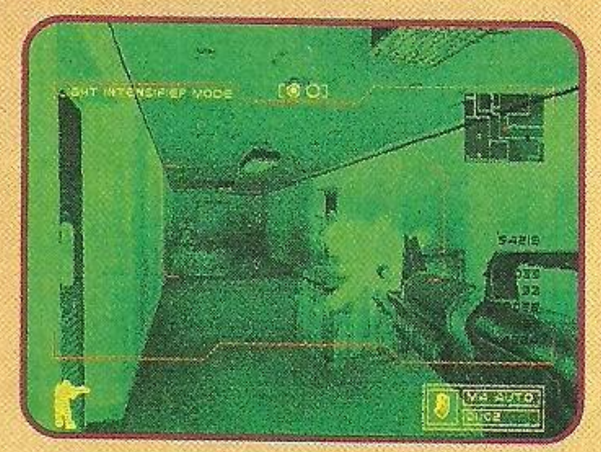
Delta Force: Urban Warfare

W telewizji wystąpił ostatnio zakapturzony pan, który jest jakąś szychą z GROMu i powiedział, że on nigdy nie podaje adresu, pod jaki młodzi ludzie mają pisać i zgłaszać swoje kandydatury do tej jednostki. Jeśli ktoś będzie naprawdę chciał, to dotrze do odpowiednich ludzi.

Delta Force: Urban Warfare także opowiada o losach jednostki specjalnej, a w zasadzie jedynego jej członka. Ramboid ów dostaje niecodzienną dość misję infiltracji i powstrzymania grupy terrorystycznej przed skonstruowaniem przenośnej bomby atomowej. W tym celu bierze udział w dwunastu misjach, których celem jest zarówno odnalezienie celu oraz kradzież danych jak i rozwalenie wszystkiego i wszystkich. Normaleczka niby. Z tego w końcu słyną grupy specjalne. Na koniec dodajmy Delta Force Urban Warfare jest strzelanką FPP. Jeśli czytacie tę recenzję, tylko po to żeby się dowiedzieć czy warto kupić Delta Force Urban Warfare - odpowiadam - nie. Ale jeśli chcecie się pośmiać - zapraszamy dalej.

Rzecz w tym, że grafika w grze nijak się ma do wypuszczanych wcześniej przez wydawcę obrazków. Tamte dosłownie wgniatały w krzesło. Śliczna rozdzielczość, detale, itp. To, co widzimy w grze... Ja wiem? Jakby SNES z jakąś opcją rozszerzenia pamięci. Piksele wielkości płetwali błękitnych, obiekty klockowate i monotonne. W zasadzie po wstępnym filmie na silniku gry miałem wrażenie, że całość da się znieść. Fajny klimat, „samotny wilk", jakaś intryga... Ale kiedy tylko wszystko się zaczęło - łzy napłynęły mi do oczu. To jest jakaś potworna pomyłka. Nawet - podkreślam - gdyby to było tylko przewijane demo wnętrz tej gry, i tak byłoby strasznie. Niestety, są tam też ludziki...

Pierwsza myśl: witamy na planecie małp! To nie żołnierze, to jakieś szympansy z powyłamywanymi kończynami. Huśtają się, zarzuca ich na boki podczas marszu, spoglądają nie wiadomo gdzie. Psychodelia. W karierze każdego gracza przychodzi taki moment, że próbujemy się ruszyć z miejsca. I muszę przyznać, że całość pomknie Wam może nawet w dwudziestu klatkach, ale tylko pod jednym warunkiem - że nigdzie w promieniu pięciu metrów nie będzie innego żołnierza. Ci za ścianami też się liczą! Ale nic to! Brniemy przez ten pokaz slajdów, giwerą nam wywija w każdą możliwą stronę. W końcu wszyscy nie żyją. To nie akcja wojskowa, tylko hazard. Ruszamy dalej. Zbieramy jakieś magazynki, karty magnetyczne, coś... Ciała nie znikają i możemy je poukrywać. Pytanie brzmi: tylko po co? Czego byśmy nie robili i tak nas zauważą. Więc nie chowamy się, a idziemy dalej. Nagle drzwi. Próbujemy je otworzyć. Otwierają się. Wróg! Niestety...



Podeszliśmy za blisko drzwi i nie otworzyły się do końca. Speszyły się widocznie, że tak na nie napieramy. Trzeba je więc obłaskawić. Cofamy się, one się zamykają. A przeciwnik? Mało go interesuje, że w pomieszczeniu dawno nas już nie ma. Pruje dalej po zamkniętych drzwiach i ścianach. Może jakoś nas widzi? Diabli tych terrorystów teraz wiedzą - oni ponoć wszystko wyczuwają. Wpadamy znowu do pokoju. Lecz niestety - w kotłowaninie kolejnych slajdów (widać był więcej niż jeden przeciwnik) giniemy bohatersko. Każdy normalny człowiek pchnąłby tę grę do kubła z obierkami, żeby przypadkiem nikt jej nie znalazł. Ale ja muszę grać dalej - w końcu recenzję piszę, nie? Więc gram. Kawałek dalej trafia mi się scenka - znów na silniku gry. Podpisy spóźniają się średnio o dwie - trzy sekundy. Efekt super, bo widzimy ile zrozumieliśmy z wypowiadanego tekstu. Nie... Oszczędzę Wam tego, co jest dalej.

Może teraz jakoś się zmobilizuję i wykrzesam, co jest fajne. Nie uwierzycie, ale w tej grze słyszałem najlepszą grę aktorską w podkładzie głosów. Kolesie, którzy użyczyli głosów postaciom z gry, to jacyś mistrzowie absolutni. Nieźle też wyszły autorom bronie, które oczywiście mają parametry prawdziwych gnatów i ładunków wybuchowych. Wreszcie fajne jest to, że wszystko szybciutko się ładuje. A poza tym? Skonsultowałem swoją opinię z kilkoma osobami i kwestia jest oczywista. Dla maniaków - do pograniа. Cała reszta powinna najpierw popróbować.

Grabarz

Animacja momentami tak zwalnia, że trudno dobrze wycelować w przeciwnika. W takiej grze to naprawdę porażka.

Delta Force

Prawdziwa jednostka Delta Force oczywiście istnieje. Została założona w 1979 roku na wzór brytyjskiej Special Air Service (SAS) i jest grupą antyterrorystyczną, specjalizującą się w odbijaniu zakładników i innych "delikatnych" misjach, od których zależały bezpieczeństwo narodowe. Członkowie tego oddziału uważani są za najlepszych w świecie specjalistów. Rekrutowani są głównie z ochotników, którzy wcześniej przynależeli do innych organizacji militarnych, jak 82nd Airborne, Zielone Berety i Rangersi. Dokładny skład, liczebność i struktura Delta Force objęte są ścisłą tajemnicą.

PlayStation

Realistyczna strzelanina fpp, której PS One nie udźwignęła.

- *Wydawca:* NovaLogic
- *Producent:* Rebellion
- *Liczba graczy:* 1

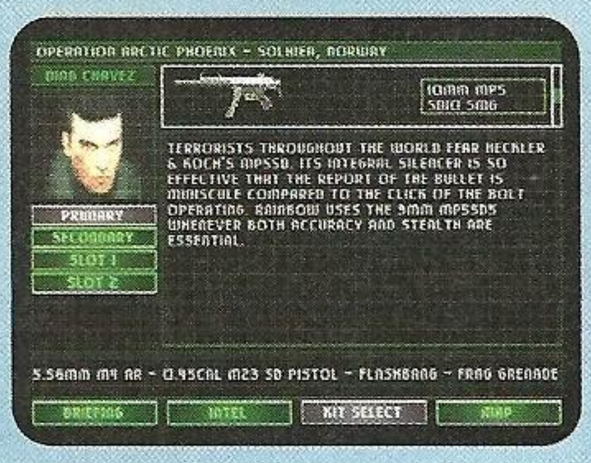
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

5.3

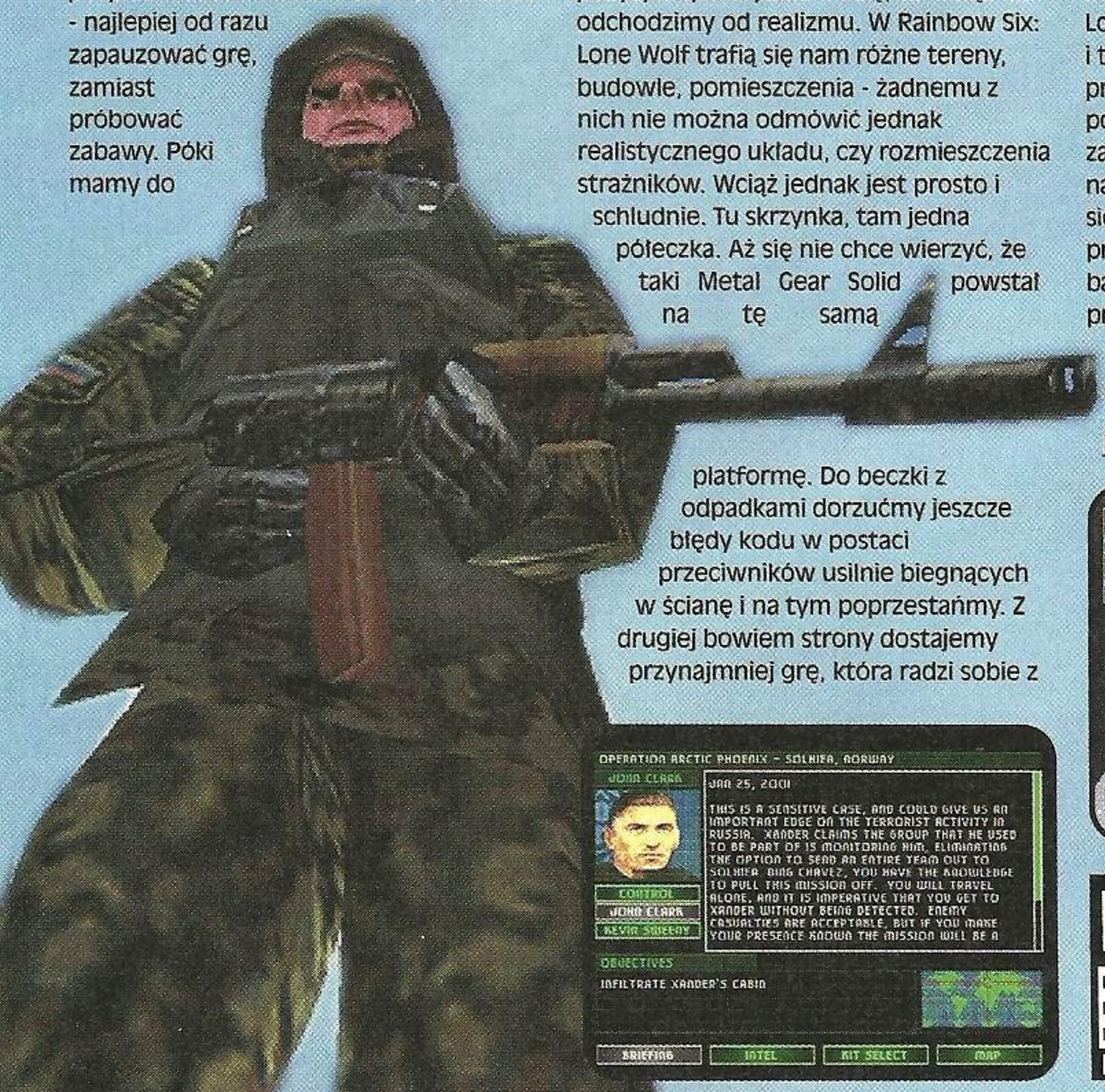
Rainbow Six: Lone Wolf

Ninja, poza wieloma innymi przymiotami, charakteryzowali się ogromną cierpliwością. Potrafili spędzać całe tygodnie niemal bez ruchu, jedząc przygotowane wcześniej racje i popijając skromnie.



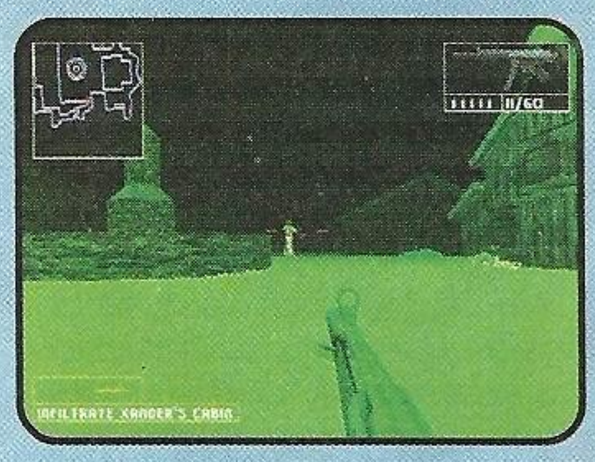
Rainbow Six wygląda dużo gorzej niż recenzowana obok Delta Force, ale przynajmniej animacja nie stanowi doprowadzającego do szału pokazu slajdów.

Apiszę o tym nie bez kozery, bowiem Rainbow Six: Lone Wolf jest właśnie pozycją dla ninjasów pełną gębą. Gra kontynuuje świetne tradycje serii Rainbow Six, czyli strzelanek taktycznych z perspektywy pierwszej osoby, tym razem jednak pakując nas w skórę samotnego wojownika o „wolność i sprawiedliwość". Gra jest dosyć hermetyczna w swoich założeniach, ale ufam, iż bez problemu znajdzie miłośników, tym bardziej, że sam do owych należę. Zasady są następujące. Zostajesz rzucony sam na teren wroga, musisz go dokładnie zinfiltrować, rozwalić wszystkich terrorystów, nie zginąć, przynieść chlubę krajowi - kolejność dowolna. Niby dość proste. Trudności jednak nastręcza swoiście złośliwy realizm całej gry. Wystawieni bowiem do misji, nie mamy szans przetrwać więcej niż trzech trafień przeciwnika. W większości jednak przypadków kończy się na pierwszym trafieniu. Zapomnijcie więc o długiej wymianie ognia zza węgła, wywalaniu całych magazynków z krzykiem godnym Rambo 2000, itp. Rainbow Six: Lone Wolf nie jest grą tego typu. To raczej produkt, który mobilizuje do żmudnego rzeźbienia, zastanawiania się nad każdym krokiem, uważnego rozglądania się na prawo i lewo przed kolejnym posunięciem. Nie wyobrażam sobie ukończenia jakiejkolwiek misji w nerwach i pośpiechu. Jeśli mama woła Was na obiad - najlepiej od razu zapauzować grę, zamiast próbować zabawy. Póki mamy do czynienia z otwartymi przestrzeniami - cały ten układ da się znieść. Gorzej, kiedy działania zawiodą nas do wnętrz budynków. Tam jest naprawdę ciężko. Każdy próg wiąże się z rozegraniem krótkiej loterii pt.: "w którą stronę teraz spojrzę". Jeśli po kroku naprzód spojrzymy nie w tę stronę, co trzeba - jest szansa, że usłyszymy tylko krótkie „zip", a zaraz potem pojawi się najbardziej znienawidzony napis wszystkich graczy. Całość gry podzielona jest na misje i każda misja zaczyna się od konfiguracji planów natarcia, oraz zapoznania się z danymi. Wspomniane ustalenie planów w tym przypadku ograniczono jedynie do ustalenia punktu startowego misji. Wybieramy sobie na mapie terenu miejsce, do którego mamy zostać dostarczeni i działamy dalej sami, krocząc ostrożnie i metodycznie zdejmując strażników jednego po drugim.



Od teorii przejdźmy do praktyki. Gra wyrosła z komputerów i tam zwykle rozwijała skrzydła pod kierunkiem myszek, klawiatur i skrótów klawiszowych. Wersja na PSO jest uproszczona na maksa, tocząc na każdym kroku bój z przestarzałą już dziś - nie oszukujmy się - specyfikacją sprzętu. Nie ma więc fajerwerków, nie ma oszałamiających przestrzeni, nie ma efektów na miarę Industrial Light and Magic. W ogólnym zarysie wszystko jest dość schematyczne i proste. Choć bardzo pozytywnym wydało mi się, że wciąż nie odchodzimy od realizmu. W Rainbow Six: Lone Wolf trafią się nam różne tereny, budowle, pomieszczenia - żadnemu z nich nie można odmówić jednak realistycznego układu, czy rozmieszczenia strażników. Wciąż jednak jest prosto i schludnie. Tu skrzynka, tam jedna półeczka. Aż się nie chce wierzyć, że taki Metal Gear Solid powstał na tę samą platformę. Do beczki z odpadkami dorzućmy jeszcze błędy kodu w postaci przeciwników usilnie biegnących w ścianę i na tym poprzestańmy. Z drugiej bowiem strony dostajemy przynajmniej grę, która radzi sobie z narzuconymi jej standardami. Różnorodność misji jest spora. Sporo jest także terenów, które przyjdzie nam oczyszczać. Nie dostrzegłem jakichś utrudniających grę chrupnięć animacji - wręcz przeciwnie! Po recenzowanej w tym numerze Delta Storm: Urban Warfare (także ze stajni Rebellion), byłem nawet nieźle zaskoczony. Dzięki tej płynności, a mimo swojej schludności, Rainbow Six: Lone Wolf naprawdę daje w siebie pograć i to na całkiem znośnym poziomie. Z przyjemnością grałem sobie przez ponad pół nocy, karcąc się co i raz za próby załatwienia czegoś na skróty, podczas gdy najlepszą opcją było powolne skradanie się i dokładne celowanie. O właśnie - a propos celowania. Opcji w grze jest bardzo niewiele - fakt. Ale z prowadzeniem postaci nie powinniście mieć problemów. Jest między innymi autocelowanie dla tych, którzy jeszcze się nie nauczyli grać w FPP na joypadzie konsoli (heja, lazybones - najwyższa pora!). Tak więc Rainbow Six: Lone Wolf to zdecydowanie konsolowy średniak, który tak sprawnie dźwiga cele, które sobie narzucił, że spokojnie wstrzeliwuje się do górnej połówki naszego systemu ocen. I podwójnie dobrze. Dla gry - bo zasługuje, i dla nas, bo wreszcie, przynajmniej częściowo, zapełniła się dziura w gatunku.

Grabarz



Tom Clancy

Sława Rainbow Six zaczęła się od znakomitej książki Toma Clancy'ego, pod tym samym tytułem. Polecamy ją wszystkim. A oto co sam autor mówi o tej pozycji:
„Zacząłem pisać Rainbow Six w styczniu 1996 roku. Na tamte dni datuje się początek żmudnego procesu pisarskiego. Każdą stronę pisałem przez mniej więcej sześć godzin: czytając ją i poprawiając na okrągło. Wiele się nauczyłem pisząc tę książkę i to nie tylko o sprzęcie wojskowym, ale także o ludzkich zachowaniach i reakcjach w ekstremalnych sytuacjach. Z tego też powodu ta właśnie książka, Rainbow Six, na zawsze pozostanie moją ulubioną."
Tymczasem posiadacze Xboxa czekają z utęsknieniem na totalnego killera, który ukaże się jeszcze w tym roku, a do którego palce przyłożył Tom Clancy. Chodzi oczywiście o Splinter Cell... Brrr..

PlayStation

Trudna, ale daje sporo satysfakcji. Dla cierpliwych ninjasów.

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Rebellion
- *Liczba graczy:* 1

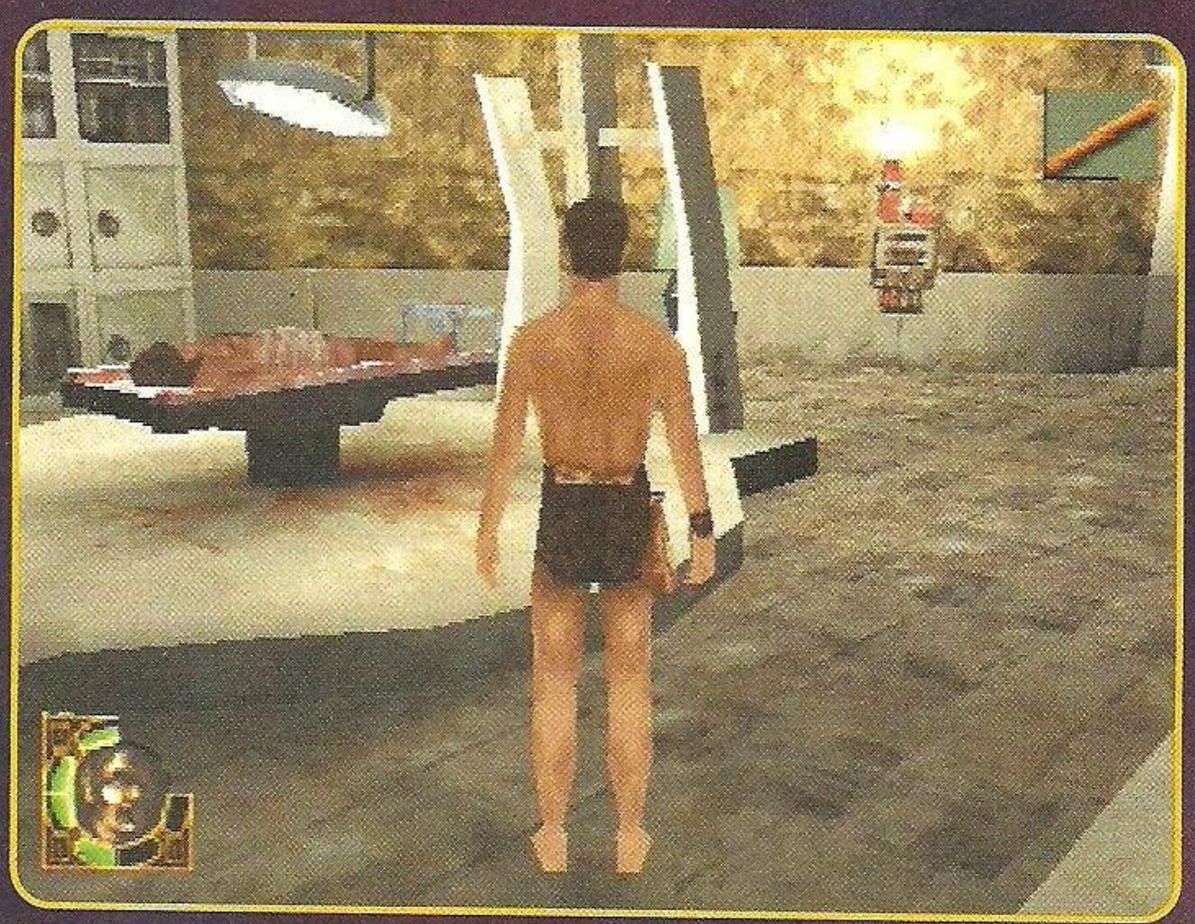
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

5.8

Planet Of The Apes

Lubicie historie z serii: „Co by było, gdyby...”? Tu mamy jedną z nich. Tym razem niejaki Pierre Boulle nie zważając na prawa ewolucji postanowił pomieszać trochę w relacjach międzygatunkowych, dorzucił do tego odwieczną walkę dobra ze złem, a w sam środek tego wszystkiego wpakował coś, co nie powinno się zdarzyć. I tak powstał bestseller - „Planeta Małp”.



Pierwszy film z Charltonem Hestonem w roli astronauty George Taylora to prawdziwa klasyka kina SF. Szczególnie ostatnia scena z pewną statulą...

Jeszcze do niedawna nie miałbym kompletnie nic do powiedzenia, jeśli chodzi o ten temat. A to z tego powodu, że przez całe moje dotychczasowe życie wszystko co dotyczy Planety Małp omijało mnie szerokim łukiem. Ale na szczęście na jednej z telewizyjnych stacji poleciało kilka filmów spod tego szyldu, co też skwapliwie wykorzystałem i posiadłem wiedzę, pozwalającą zrozumieć mi, jakie mechanizmy rządzą tym uniwersum.
Film filmem, książka książką, a gra - grą. W tej ostatniej wcielamy się w rolę Ulyssesa - jednego z pilotów statku kosmicznego. Powód wystrzelenia kilku ludzi w przestrzeń kosmiczną powinien w tym miejscu najmniej zaprzątać Wasze umysły. Radziłbym raczej zwrócić uwagę na to, co stało się później. Otóż w kilka lat po starcie statek ląduje z powrotem na Ziemi. Okazuje się jednak, że na planecie upłynęło niemal 2000 lat! A co najdziwniejsze, ludzie nagle okazali się być bliżej początku łańcucha pokarmowego.
Ich miejsce zajęły małpy. Czyżby okrutny zwrot ewolucji? Być może - ale każdy, kto choć trochę orientuje się w temacie, od razu wyśmieje jego skalę w stosunku do czasu. Nie bez echa pozostaje również rozbieżność między zaawansowaniem małp, jeśli chodzi o pewne dziedziny. Jeżdżą na koniach i używają broni palnej, a z drugiej strony pracują w pomieszczeniach wypełnionych skomplikowanymi urządzeniami i mogą zażywać luksusu automatycznych drzwi. Konsekwencja, jak ja lubię to słowo. Ale czemu narzekam - skoro małpy w tak krótkim okresie były w stanie prześcignąć ludzi, to z całą pewnością ich rozwój nie poszedł tą samą drogą, co homo sapiens. Zostawmy jednak na razie książkową fikcję i wróćmy do fabuły...
Reszta załogi albo nie obudziła się ze snu hibernacyjnego, albo została wystrzelana przez małpy. Nasz bohater zostaje schwytany, osadzony w podziemiach, a my przyjmujemy na siebie zadanie wydostania go z kłopotów.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to oczywiście sposób ukazania akcji. Kamera osadzona została nad głową bohatera, co oznacza, że będziemy mogli obserwować każdy jego ruch. Czynności, które możemy wykonać, to zebranie przedmiotu z ziemi, schowanie do kieszeni lub użycie. I tyle na razie. Siedzimy zamknięci w celi, więc podchodzimy do krat i potrząsamy nimi. Po chwili przybiega małpa i podaje posiłek, który niechybnie stałby się przyczyną zgonu naszego herosa, gdyby ten w ostatniej chwili nie zauważył tkwiącego w nim klucza i notatki. Jak się pewnie domyślacie, klucz staje się przepustką na wolność, a notatka wskazuje miejsce, gdzie powinniśmy się udać. Choć cela wydaje się być przytulnym miejscem, a już na pewno o wiele bezpieczniejszym niż korytarze zapełnione krwiożerczymi (a co? hehe) małpami, to po chwili namysłu postanawiamy wyjść...
Przemierzając jaskinie w poszukiwaniu wyjścia, natrafiamy na laboratoria, gdzie spotykamy pierwszych przeciwników. Do walki na początku używamy gołych rąk, ale bardzo szybko zdobywamy pałkę, a później kolejne, mocniejsze bronie. O dziwo, aspekt walki nie został potraktowany po macoszemu i bohater umie wykonać kilka prostych kombinacji ciosów. Dzięki kolorowym poświatom widać, kiedy ciosy trafiają, a kiedy są blokowane.
Zagadki nie są największym wyzwaniem - ot, takie przepiłowanie kłódki wymaga przypomnienia sobie, że chwilę wcześniej widzieliśmy małpę rozcinającą trupa (damnit o.g, to zwykła sekcja zwłok - Gsh). Aby uniknąć walki szybko kojarzymy, że w niektórych miejscach znajdują się włączniki alarmu. Uruchamiamy jeden z nich i czekamy, aż teren będzie czysty. Wtedy wchodzimy, zabieramy pilę i przecinamy kłódkę.

Graficznie Planeta Małp raczej nie pokazuje wszystkiego, co można uzyskać na PSOne. Pole widzenia jest ograniczone czarną ścianą do dziesięciu metrów, tekstury są bardzo proste, a animacja postaci średnia. Sterowanie... Powiedzmy, że mogło być lepsze. Choć z drugiej strony, naprawdę nie należy narzekać. W porównaniu do tego, co teraz wychodzi na szaraka, Planeta Małp jest mocnym tytułem. Poza tym dźwięk wyszedł całkiem nieźle i od czasu do czasu jesteśmy karmieni dłuższymi scenkami w real-time z pełnym i profesjonalnie podłożonym głosem.
Najlepsze pozostawiłem na koniec. Gra potrafi ostro wciągnąć, choć w dużej mierze dzieje się tak dzięki temu, że przywodzi na myśl pierwsze tytuły na PSOne i wywołuje rozczulenie u gracza. Jednak fakt pozostaje faktem. Nieskomplikowana rozrywka, sprawnie poprowadzona fabuła i sprawdzone schematy sprawiają, że chce się dalej drążyć w świecie małp.
Prawdopodobnie jest to jeden z ostatnich tytułów, które mogę Wam z czystym sumieniem polecić na PSOne.

o.g.

Nowa wersja wyreżyserowana przez Tima Burtona z Markiem Wahlbergiem nie udała się do końca. Choć także nie jest zła. Podobnie, jak gra.

PlayStation

Uwaga! Gra na podstawie książek, a nie filmu z Marky Markiem.

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Vis
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

6.3

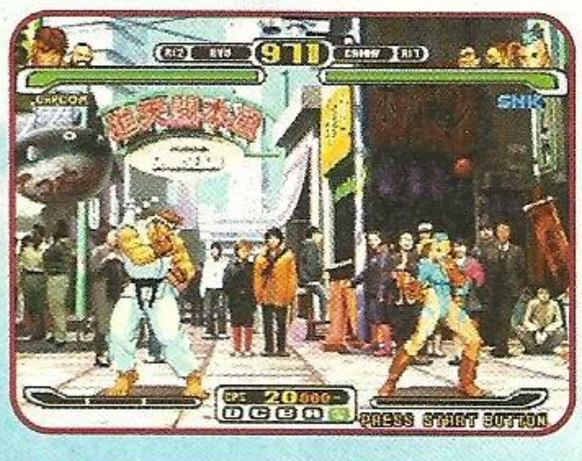
Capcom vs SNK Pro

Witam państwa! Dziś mam niekłamaną przyjemność przedstawić walkę dwóch tytanów. Po lewej stronie stoi Mr. X. Tłumy szaleją...

Po prawej w masce Tigre-mana doświadczony zawodnik - Capcom. Ma na swym koncie wiele wygranych pojedynków. Jednak dziś publika nie skanduje. Czyżby przewidywali to, co na dzisiejszy pojedynek przyszykował stary wyjadacz?
Strzał w gong i zawodnicy zaczynają się mierzyć.
Pierwszy cios wychodzi od Capcomu! Ale co to? Strzał zadany starym, zakurzonym PSOne odbija się od Mr. X niczym 5-groszówka od balona! To, co kiedyś niechybnie zmiażdżyłoby oponenta, dziś nie ma najmniejszego znaczenia.
Cóż z tego, że Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000 Pro jest nową - starą grą na PSOne. Z tej maszyny wyciśnięto już wszystkie soki, jeśli chodzi o generowanie grafiki 2D. Mr. X doskonale zdaje sobie z tego sprawę i zadaje trzy ciosy w najsłabsze punkty przeciwnika - grafikę, która już niczym nie zaskakuje, długie czasy ładowania walk i fakt, że Capcom vs. SNK na PSOne jest krokiem w tył w stosunku do swojego protoplasty na DC. Ale co się dzieje? Okazuje się, że nostalgia bierze górę. Tłumy skandują: „Grafika nie taka zła! Piękne tła plus mu-za!". Sędziowie skreślają punkty dla Mr. X, odgwizdują faul i pokazują żółtą kartkę. Czego to się dziś nie robi dla masowego odbiorcy??
Capcom znowu w natarciu. Wypuszcza kilka ciosów zaczepno-sprawdzających w postaci standardowych trybów, takich jak Arcade i VS, aby po chwili zaskoczyć oponenta Pair Match (wybieramy po dwóch zawodników niezależnie od ich mocy!), Color Edit (bawimy się w malarza!!) i Price (odkrywamy bonusy!!!).
Mr. X stoi trochę oszołomiony, ale ciągle się trzyma.
Tłumy krzyczą - Fatality!!!
Jednak Capcom już nie czuje się na siłach. Czyżby to koniec? Nie! Bo oto jak z podziemi wyłania się... Undertaker!
Erm, nie - to przecież zawodnik widmo - SNK. Wielu sądziło już, że ten wojownik o „miłość i sprawiedliwość" już się wycofał... Cóż za niespodzianka!
SNK wskakuje na ring, wybija się z lin i w powietrzu wywala tornado-kick na łączną sumę 34 ciosów. To Ken, Ryu, Terry, Joe... Nie wszystkie ciosy jednak trafiają... To nie zraża SNK, ponieważ ląduje na jednej nodze i torpeduje Mr. X fireballem miodności! Trafiony oponent wylatuje w trybuny. Wygrana w ósmej rundzie, ale nie przez KO, tylko ring-out.
Tłumy szaleją. Znowu dostały to, czego pragnęły - godziwą rozrywkę. Proszę państwa, co się dzieje? Meksykańska fala, Coca-cola leje się strumieniami, ludzie brodzą po kolana w popcornie...
A więc pozostaje mi tylko powiedzieć: do zobaczenia za miesiąc w kolejnej relacji z naszych zawodów. Całość miał przyjemność komentować...

o.g

Podobno Capcom pracuje nad nową grą w serii VS - na razie wiadomo, że liczba postaci ma być przegigantyczna.



PlayStation

Ryu, Ken i ekipa chyba po raz ostatni na PS One. Łykajcie!

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

8.5

Gundam Battle Assault 2

Pewne ugrupowanie ma bardzo złe zamiary. i jest w stanie je zrealizować przy pomocy złych mechów.

Kto może zniweczyć ich niecne plany? Jest tylko jeden człowiek na tym świecie, będący w stanie pokonać wszelki brud! Czy już patrzysz dumnie w lusterko?? Dla fanów anime i wielkich mechów mam tylko jedno słowo: Gundam.
Ok - oni już pobiegli z okrzykiem na ustach do sklepów. A dla reszty, oto nowa gra na PSOne. Nie byle jaka zresztą, bo Gundam Battle Assault 2 to dwuwymiarowa bijatyka, która zasługuje na co najmniej uznanie w oczach użytkowników szaraka.
Powodów jest kilka, ale najważniejszym z nich jest fakt, że GBA2 to nie zwykłe odcinanie kuponów i żerowanie na wygłodniałych graczach!
Do standardowych trybów rozgrywki (dla jednego lub dwóch graczy) dorzucono tu tzw. Street. Hehe, nie czeszemy tu jednak trików; jest to inna nazwa dla tzw. story. Przed każdą walką odsłaniają się przed nami kolejne zawiłości fabuły, a postacie wypowiadają swoje kwestie. Do wyboru jest raptem kilka najbardziej charakterystycznych dla serii postaci, ale każda z nich w tym trybie przeżyje inne przygody i spotka różnych wrogów. A jak już spotka, to dzieje się, oj dzieje. Przyciski rozłożone są na dwa ciosy ręką i dwa kopniaki. Maszyny ruszają się wolno, więc nie ma możliwości wystrzeliwania kombosów na pięćdziesiąt trafień, a miejsce fireballi zajęły strzały z gigantycznych giwer. R1 odpowiada za booster, dzięki któremu mech może wysoko się wybić. Nie widać tu żadnej rewolucji, a raczej sprawdzone schematy, które nadal dobrze sprawują się w praniu. Mogłoby się wydawać, że z powodu sprzętowych ograniczeń z grafiką będzie podobnie. Ale nie, tu naprawdę czeka nas miłe zaskoczenie. Mechy są bardzo ładnie animowane i składają się z kilku osobno ruszających się części. Są tak wielkie, że niektóre ledwo mieszczą się na ekranie. A najlepsze w nich jest to, że widać, jak są niszczone. Opancerzenie odpada, wyładowania elektryczne przeszywają korpus... Reszta efektów również nie kuleje i ma swoje miejsce. Rozbłyski, ogień z dopalaczy, efekty strzałów - to wszystko zagości na ekranie podczas gry w GBA2. Graficzny gwóźdź programu zostawiłem jednak na koniec. Tła są trójwymiarowe, a to naprawdę coś. Zobaczymy między innymi gigantyczne hale, autostradę oraz port. Nie jest to grafika na miarę DC, ale wszystko wygląda OK. A jak na PSX to nawet bardzo OK.
Sami więc widzicie, ostateczne słowo o GBA2 nie może być złe. Nie pozostaje mi nic, jak polecić tę grę fanom bijatyk i anime w jednym. Ale jeśli nie jesteś ani jednym, ani drugim, to możesz sobie spokojnie odpuścić.

o.g

Yee-ha! Trójwymiarowe tła w mordobiciu 2D na PS One! To jest właśnie to!

PlayStation

Bum! Trach! Tadadadam! To wielku Guun-daaam!

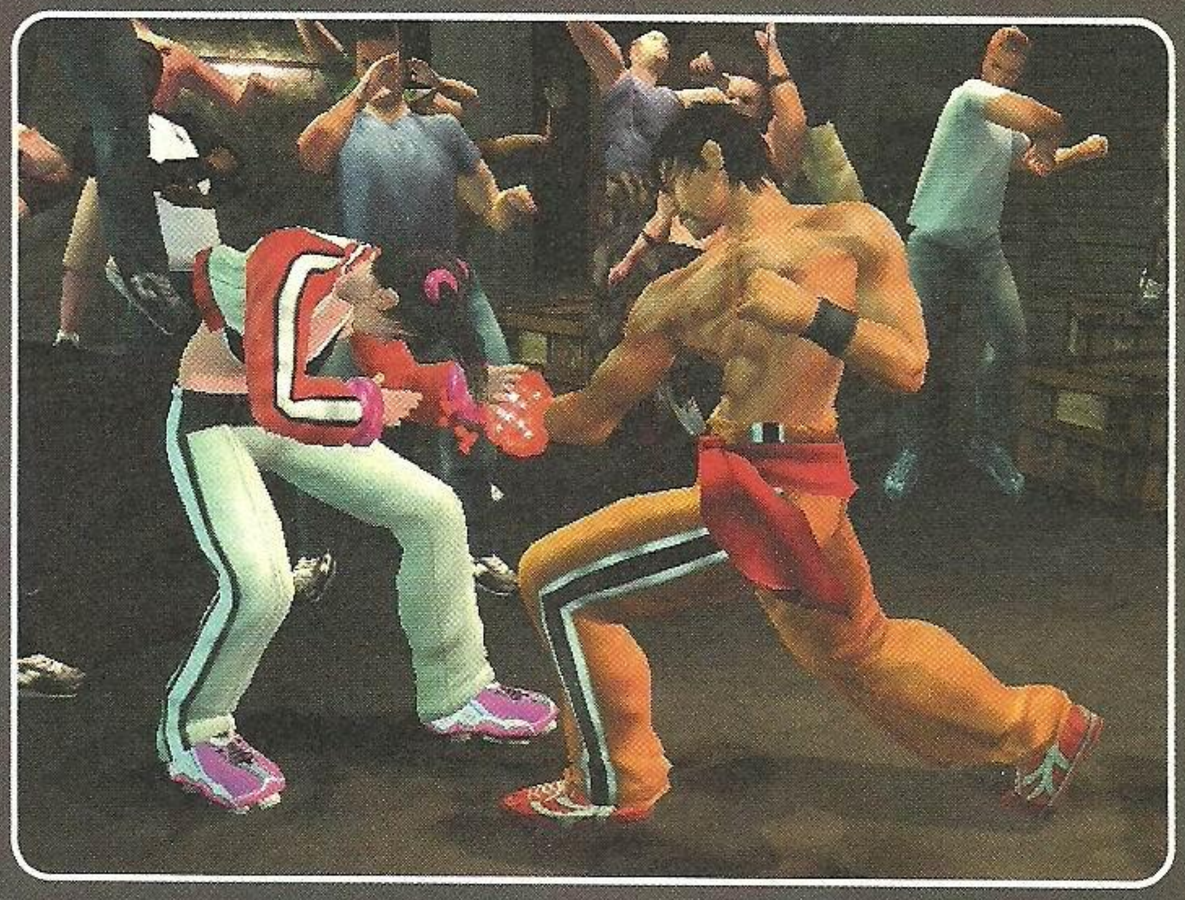
- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Bandai
- *Liczba graczy:* 1-2

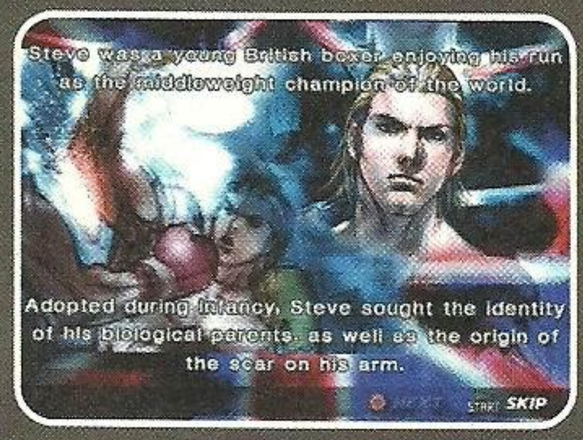
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

6.6

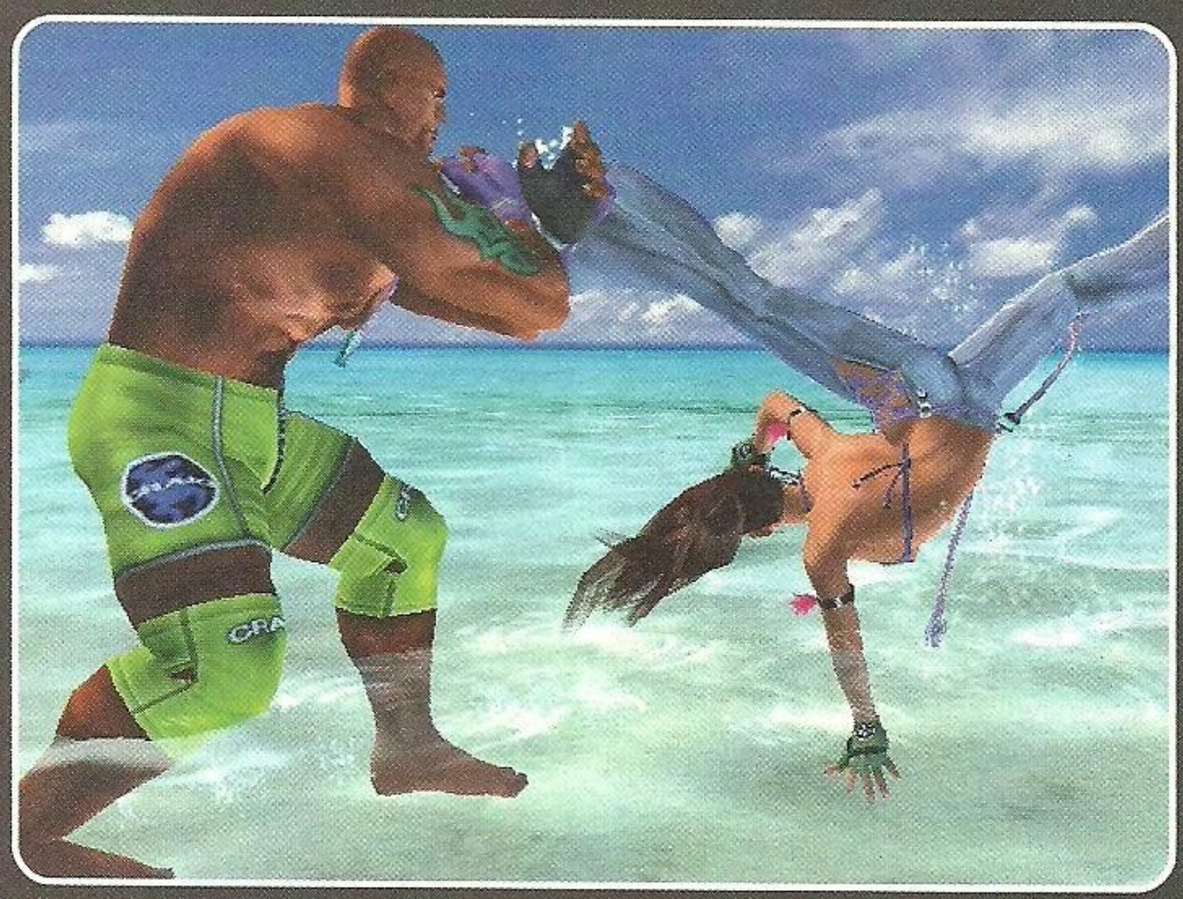
Oszalałem na jej punkcie. Wyskrobałem wszystkie oszczędności i sprowadziłem sztukę z Japonii, a razem z nią trzy gry: Ridge Racer, Toshinden i Tekken. Opętało nas. Kręciliśmy kolejne rekordy w RR i tłukliśmy się w Tekkena do nieprzytomności. Potem były tysiące innych gier, ale sentyment do Tekkena pozostał. Dwójka, a potem będąca popisem umiejętności programistycznych trójka...
Namco prawie udało się wszystko zepsuć Tekken Tagiem. Pośpiesznie opracowana gra została rzucona na rynek razem z premierą PS2. A obok konkurencyjne Dead Or Alive 2, które – w przeciwieństwie do TTT - dawało niesamowitego kopa. To nic, że była prostsza i mniej żywotna niż TTT. Elektryzowała, niosła ze sobą olbrzymi ładunek emocji. Nieraz po porządnym oklepaniu przez Banana wracałem wściekły z pracy do domu. O tak, DOA2 wciągnęło nas bardziej niż odgrzewany TTT. Nie mówiąc nic o Soul Caliburze; najlepszej bijatyce wszech czasów.
Seria Tekken kojarzy mi się z ciągłym napieraniem do przodu: spocone dłonie mozolnie wyklepują kombosy na padzie, przeciwnik je blokuje albo i nie, potem juggle, wreszcie okizeme na leżącego i game over – oponent nie zdążył przejść do kontry, bo już się wszystko skończyło. Co z tego zostało w TK4?





Enter the Tekken!

Jakiś czas temu gościliśmy T4 w zapowiedziach – czas na recenzję ukończonej wersji PALowej. Nie zmieniło się praktycznie nic, oprócz przetłumaczenia wszystkich tekstów i dialogów na język angielski. A to, co doszło – wbrew pozorom szalenie istotna sprawa - możecie przeczytać w ramce.
Po świetnym intro ukazującym powrót Kaza z dna wulkanu atakujemy główne menu. A tutaj niespodzianka – story mode, czyli prawdziwa fabuła przed walkami, w formie bardzo klimatycznych, ręcznie rysowanych obrazków i lektora czytającego tekst. Po ukończeniu tego trybu czekają fachowe i często długie filmy. Nieźle! Tego w Tekkenach jeszcze nie było.
Dalej – klasyczne arcade i versus, survival, practice i training (dość ciekawy – są zadania). Wreszcie team battle (czyli po kolei) i dostępny od początku Tekken Force Mode, trójwymiarowe chodzone mordobicie. Bardzo fajne, ale niestety, stosunkowo krótkie. Jest jednak w tym coś intrygującego: zabawnie jest zabrać ulubioną postać na przechadzkę po ciasnych korytarzach, gdzie jednocześnie naciera kilku przeciwników. Szkoda natomiast, że jedynymi bonusami, jakie można odblokować w grze są nowe postacie.
Rozczarowuje brak czegoś na wzór Kumite z VF4 – trybu niekończącej się walki dla samotnego gracza, gdzie konsola stara się symulować żywych przeciwników, nadając kierowanym przez siebie postaciom specyficzne cechy (na przykład: gracz ofensywny, defensywny, lubiący często rzucać itp.). Nie ma także trybu tag-team, a przecież w poprzedniej grze Namco z tej serii był obecny.



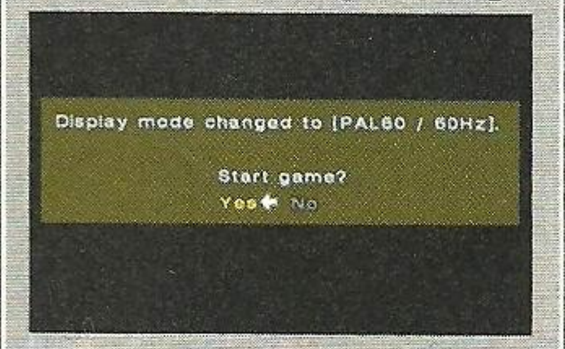
Craig Marduk jest chyba najgorzej animowaną postacią w czwartej odsłonie turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści.

Pts.of.athrty.

Na początku dostępnych jest dziesięć postaci, do odblokowania czeka jeszcze dziewięć... a potem jeszcze dwie. Starterzy to: Hwoarang, Craig Marduk, Kazuya, Xiaoyu, Christy Monteiro, Steve Fox, Paul Phoenix, King i Yoshimitsu. Trzy postacie, których wcześniej nie widzieliśmy to Marduk (olbrzymi i wolny cielak, shootfighter), Steve (to ciekawa postać – bokser walczący tylko rękami) oraz Christy (uczennica Eddy'ego Gordo). W sumie najciekawszą z nich jest Steve – można trochę pomłócić rękami, fachowo wyginając się na wszystkie strony w bokserskich unikach.
Dodatkowe postacie to: Jin Kazama, Violet (czyli Lee), Nina Williams, Lei Wulong, Bryan Fury, Julia Chang, Kuma (i jego alter ego w postaci Pandy), Heichachi oraz zastępujący poczciwego Mokujina Combot. Za niemal zupełnie nową postać można uznać Jina, który bardzo się zmienił od czasów Tekkena 2. I wreszcie dwie ukryte: Eddy Gordo oraz Miharu. Nie napalajcie się jednak – Eddy walczy tak samo jak Christie, a Miharu to Ling Xiaoyu w innym stroju.
Oczywiście wszystkie mają śliczne nowe stroje, czasem nawet po trzy. Ale na strojach zmiany się nie kończą. Przede wszystkim gra została jakby bardziej

Oprócz swojego standardowego, czerwonego wdzianka Paul ma także strój składający się z dżinsów i czarnej koszulki. I włosy mu tam nie stoją...

Namco się uczy



...od swego odwiecznego rywala – Segi. W europejskiej wersji Tekkena 4 znajduje się przełącznik 50/60hz. Wybierając tę drugą opcję europejscy gracze otrzymają obraz bez czarnych pasków na dole i górze, a także animację w 60 klatkach na sekundę. Krótko mówiąc – gra jest szybsza i to znacznie.
Jest jeszcze jedna opcja wyświetlania obrazu, przeznaczona specjalnie dla telewizorów z technologią Progressive Scan. Telewizory takie są w dalszym ciągu nowością w Europie, choć w USA dostępne są od dłuższego czasu. A sama technologia - w pewnym uproszczeniu - polega na podwojeniu poziomej rozdzielczości obrazu. Normalnie jedna klatka obrazu w systemie NTSC składa się z dwóch półklatek wyświetlanych co 1/60 sek. (czyli pełna klatka wyświetlana jest co 1/30 sek.). W TV z Progressive Scan (Plazmy lub HDTV) pełna klatka jest wyświetlana co 1/60 sek. Czyli podobnie jak na komputerowym monitorze. W rezultacie obraz jest po prostu ultrapłynny i pozbawiony jagów! Nie włączajcie jednak tego trybu na standardowych telewizorach – można w ten sposób uszkodzić kineskop.

Tekken 4

Ta historia zaczęła się dawno, bo aż siedem lat temu. A dokładnie kilka miesięcy po japońskiej premierze obrzydliwie drogiej, ale bardzo fajnie zapowiadającej się szarej skrzynki o wiele mówiącej nazwie PlayStation.

zbalansowana. Juggle są w dalszym ciągu szalenie istotne, ale wydaje się, ze zabierają nieco mniej energii. Także wymiany ciosów są jakby krótsze, z doskoku. Sidestepíng od zawsze był obecny w Tekkenie, ale teraz przypomina 8-way run z Soul Calibura – można się kręcić po planszy, chować za przeszkodami, wabiąc oponenta w otoczony ścianami zakamarek. Na arenach znajdują się obiekty przeszkadzające w ruchu – można odpowiednio zajść przeciwnika i wgnieść go w ścianę celną serią. A jeśli to nasz zawodnik znajdzie się w opałach, jest specjalnych chwyt umożliwiający zamianę miejsc. Wtedy nieprzyjaciel znajdzie się w nielichej opresji. Niektóre elementy aren – na przykład szyby na wystawach, czy budki telefoniczne – rozwalają się pod wpływem naporu. Na pewno jest atrakcyjne wizualnie, ale czy aby na pewno jest konieczne w Tekkenie?
Oczywiście znalazło się także kilka nowych ciosów dla postaci. Reszta pozostała praktycznie bez zmian: rzuty, wślizgi, premiowany przez autorów ofensywny styl gry, wielohitowe kombole i tak dalej.
Namco zauważyło, że trójwymiarowe fightery od jakiegoś czasu stoją w miejscu i spróbowało czegoś nowego... Tyle, że te zmiany niekoniecznie wyszły grze na dobre. Ściany w pewnym stopniu psują koncepcję Tekkena, podobnie jak różnice wysokości na niektórych arenach. Co to jest, kurka, Virtua 3?
Z drugiej zaś strony nie można Tekkenowi 4 odmówić dynamiki (w trybie 60hz). Walki nie straciły na intensywności, tyle że... Czegoś mi tu brakuje.

wysiwyg

Grafika jest z jednej strony znakomita, z drugiej zaś jakby niedorobiona. Postacie są doskonale wykonane – fakt, ale wyraźnie straciły nieco na szczegółach od czasów TTT. Wygląda na to, że programiści musieli zabrać trochę poligonów z zawodników, aby wystarczyło im na w pełni trójwymiarowe otoczenie.
Postacie walczą w centrum handlowym, na ulicy, w lesie, na podziemnym parkingu, czy wreszcie na szczycie drapacza chmur. Jest mnóstwo drobnych smaczków dorabiających przysłowiowych uszu, na przykład ślicznie zrobiona woda, w której zawodnicy brodzą po kostki. Jedna z plansz to prawdziwy fight club, gdzie bohaterowie czwartego turnieju żelaznej pięści walczą wśród formujących koło ludzi, wiwatujących i zagrzewających do boju. Kapitalnie to wygląda.
O ile same postacie momentami wyglądają lepiej niż te z Virtua Fighter 4, to ich animacja już nie stoi na najwyższym możliwym poziomie. Oczywiście, na pierwszy rzut oka wszystko jest cacy, ale po pewnym czasie można zaobserwować pewną sztuczność niektórych ruchów (na przykład Marduk, on przecież rusza się zwyczajnie słabo!), a na powtórkach w zwolnionym tempie czasem widać ułomną kolizję obiektów – noga czy pięść czasami nie dochodzą do celu, a mimo to cios zostaje zaliczony. W ogóle animacja ciosów jest jakby za szybka, przez co część ruchów nie sprawia wrażenia płynnych.
Wreszcie, rozdrażniła mnie paleta kolorów użyta na niektórych planszach; jaskrawe pastele jakoś nie pasują do jakby nie było poważnej mordobitki.

Play that funky music

Tekken 3 miał znakomitą muzykę. Doskonale uzupełniała właściwą grę, a niektóre kawałki na pewno pamiętacie do dziś. Na przykład kawałek z planszy Eddy'ego Gordo. Natomiast muzyka z Tekkena 4 jest po prostu... Dziwna. To są eksperymentalne techniczne dźwięki ułożone do jakiegoś rytmu, a nie prawdziwa muzyka, którą można wypuścić na wieżę. Po jakimś czasie zaczęła mi po prostu przeszkadzać, aż w pewnym momencie poczułem się autentycznie zdenerwowany i ją wyłączyłem. Nie podoba mi się.
Warto jednak zauważyć, że postacie wypowiadają drobne kwestie (i robią to dość wiarygodnie!), jest także znakomicie (jak zwykle) dobrany narrator, który ochrypłym i przytłumionym głosem wypowiada nie tylko tytuł gry, ale czyta wszystkie teksty pojawiające się na ekranie podczas wprowadzeń w trybie Story. Do tego oczywiście chrzęst kości i odgłosy wejścia ciosów. Gdyby nie ta zdziwaczała muzyka, byłoby doskonale.

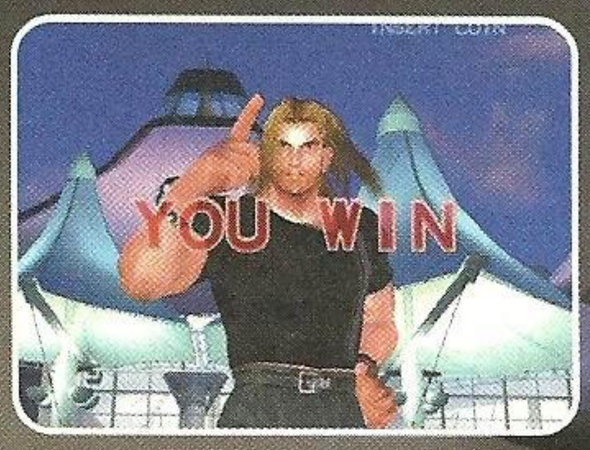
In the end

Tekken 4 nie spełnił do końca moich oczekiwań. Przyznaję, że były wysokie, bo Sega postawiła wysoko porzeczkę z VF4. Ale od takiej firmy jak Namco można i trzeba wymagać najwyższego poziomu produkcji. To w dalszym ciągu dobra, momentami nawet znakomita gra walki, jednak w moim odczuciu czegoś jej brakuje. Jakby ostatecznego szlifu. Jakiegoś wypierdu czy kopa, który stał się udziałem Tekkena 3. Grali wszyscy, mówili o nim wszyscy. Teraz jakoś tego nie widzę. Oczywiście dla prawdziwego maniaka tej serii nie będzie lepszej gry niż Tekken 4, choć słyszałem tu i ówdzie, że nie wszystkim podobają się nowe rozwiązania zaproponowane przez Namco.
Cieszę się że Namco nie spieszy się z Soul Caliburem 2 (nie pokażą żadnej z konsolowych wersji na tegorocznym jesiennym Tokyo Game Show!), bo ona po prostu musi kosmicznie wymiatać. A jeśli... Nie, wolę o tym nie myśleć. Moja ocena to 8.0, poniżej zaś jeszcze dwie opinie.

Gulash

o.g sez: Tekken 4 w stosunku do poprzednich części jest jak wyblakła koszula po kilkunastu praniach. Niekonsekwencja, brak świeżych pomysłów i błędy wręcz walą po oczach. Jestem w stanie wybaczyć słaby design, ale wyraźnie schrzanioną detekcję kolizji, czy też to, iż postacie graficznie są krokiem w tył to lekka przesada. Wydaje mi się, że autorzy poszli na łatwiznę, a T4 za bardzo jedzie na kultowym statusie, który wypracowały wcześniejsze odsłony sagi rodu Mishima. Zresztą chyba wszystkie ostatnie produkcje z pod szyldu Namco mają już taką przypadłość. A nie lepiej było by tak, jak Capcom wprowadzić kilka nowych gier z nowymi pomysłami na miarę next-gen? T4 nie jest tym dla T3 czym jest DMC dla RE (a w pewnych momentach jest nawet słabszy), więc w moim odczuciu nie powinien dostać nawet ósemki. I tu może paść pytanie: w takim razie, co można wymyślić jeszcze w bijatykach? Chyba niedużo, ale wystarczy spojrzeć na VF4 i zastanowić się, czym jest walka? Hmm, na pewno nie odbijaniem przeciwnika od ściany, aż ten padnie na ziemię z pustym paskiem energii...

Marcellus sez: Długo myślałem na temat czwartej odsłony Turnieju Żelaznej Pięści. A z każdą chwilą, co raz mniej życzliwie. Gdy testowałem wersję japońską byłem zwyczajnie zbyt podjarany żeby móc spojrzeć trzeźwo... Nabrałem jednak dystansu - Tekken Tag nie był krokiem naprzód w porównaniu do Tekkena 3, ale był przynajmniej śliczny. T4 to już inna bajka i jakby krok w tył. Seria nie została odmieniona, nie utrzymała też klimatu. Jest wprawdzie sporo zmian, ale żadna nie jest rewolucją – wszystko to już gdzieś i kiedyś było. No i ta nieszczęsna muza...
Następny Tekken powinien wyjść dopiero na PS3 – wtedy Namco będzie miało czas, żeby go sobie dobrze przemyśleć. Czekam na SC2, ale czy ktoś z nas na nią nie czeka?



PlayStation 2 — *Próba odświeżenia serii, ale... Coś tu do końca nie gra.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-2

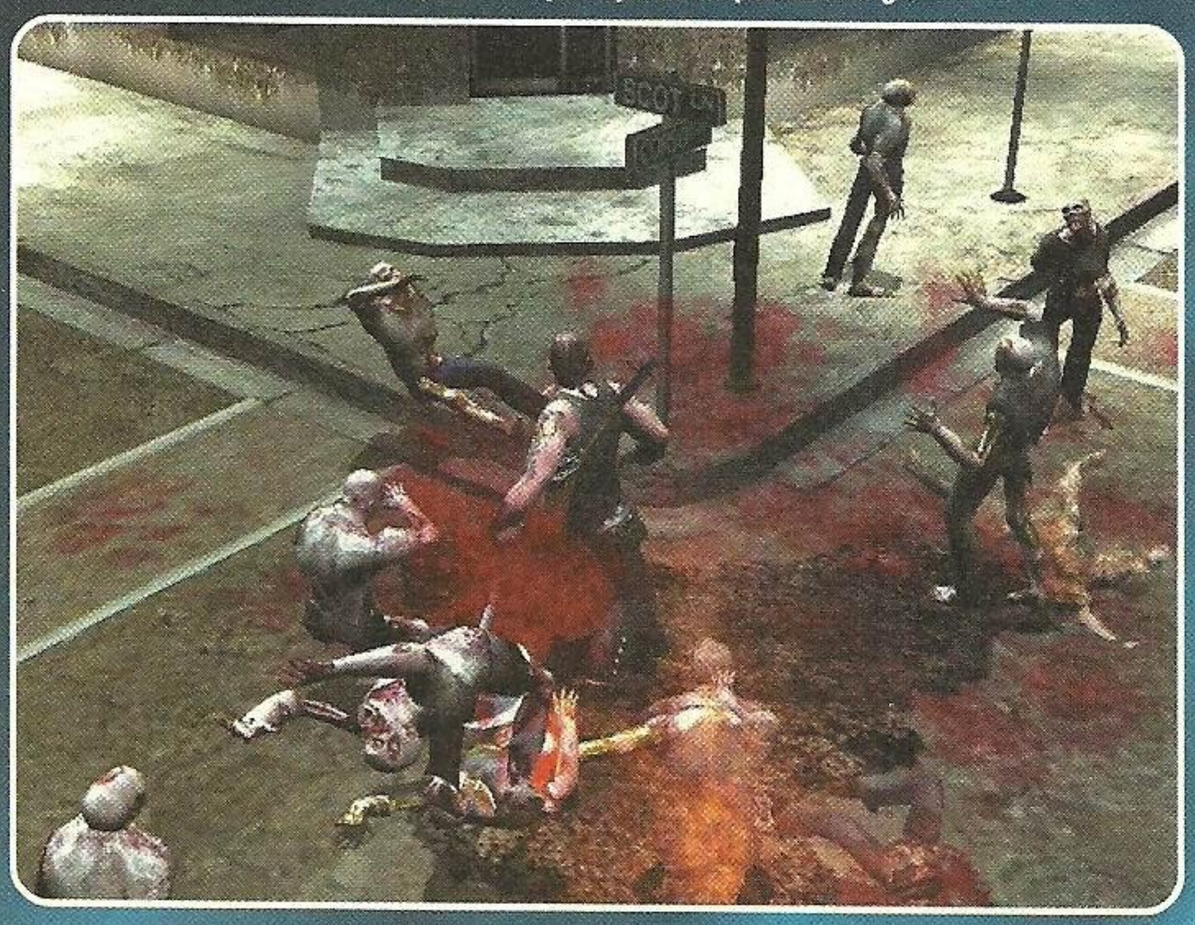
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Progressive Scan*

8.0

Okazało się, że chłopi zamieszkujący tereny Polski byli kiedyś sprawniejsi niż chłopi z zachodu. Złą wiadomością jest tu fakt, że miało to miejsce siedem tysięcy lat temu i właśnie tę sensacyjną informację podali archeolodzy.

Jeśli jeszcze raz przeczytacie w zapowiedziach, że coś będzie miało „elementy RPG", przymknijcie na to oko. Chodzi pewnie o podwyższanie paska energii.



Hunter: The Reckoning

Mieliśmy też w Europie lepsze wampiry, niż te na zachodzie, ale ich potęga miała lec w gruzach po licznych filmach typu "Dracula 2000" i grach pod tytułem Hunter: the Reckoning. Na szczęście nie legła. Hunter: the Reckoning to zręcznościowo - roleplayowa gra TPP, w której chodzi głównie o to, żeby iść przed siebie i wytłuc wszystko, co się rusza. Powierzchownie przypomina nieco Blood Omen 2, czy Baldur's Gate: Dark Alliance... ale tylko powierzchownie, bo najbliżej jej do chodzonych mordobić, z nieco w górę przesuniętą kamerą.

Żeby zapoznać się z historią Świata Mroku i rolą, jaką pełnią w nim Łowcy proponuję lekturę ramki obok. Jeśli zaś macie ją już za sobą - zapraszam dalej. Hunter czerpie z uniwersum stworzonego przez firmę White Wolf. Mamy do wyboru jedną z czterech postaci, reprezentujących różne organizacje hunterów: avengers, defenders, judges i martyrs. Każdą z nich opisuje kilka współczynników (jak siła, wytrzymałość, celność, zręczność, itp.), które zwiększają się podczas gry.

Wystarczy tylko brnąć przed siebie, kosić wszystkich napotkanych supernaturali i zbierać bronie. Koniec logiki gry. Spomiędzy grobów wypełzają zombiaki, znikąd pojawiają się upiory, a nawet kamienne gargulce. Czeka nas także kilka spotkań z wyższymi rangą postaciami świata mroku, od potwornie zmutowanych sługusów klanu Tzimisce, składających się z kilku polepionych ze sobą ciał (nie tylko ludzkich), po prastare wampiry, które panują nad rzeczywistością, jak Kusznierewicz nad żaglem.

Jest dość barwnie. Poza ładnymi efektami mgły, ciekawymi odgłosami i klimatyczną muzyką, napotkamy kilka błędów, które ciężko nazwać nieznacznymi. Po pierwsze - przeszkody. To nic, że postacie skaczą na dwa metry, skoro nie przeskoczą nawet niziutkiego ogrodzenia, jeśli tylko autorom gry będzie to nie na rękę. Nie można także strzelać przez sztachety w płocie. Po drugie - przeciwnicy bardzo często wyłażą dosłownie z każdego miejsca. Potrafią pojawić się tuż przed nami zaraz na starcie misji w wyniku, czego obrywamy po prostu automatycznie. Po trzecie - topornie prezentuje się kwestia walki wręcz. Jedne postacie zupełnie się do niej nie nadają - walka z bliskiej odległości sprawia im tyle problemów, co bieg leniwcowi, inne znów machają mieczem, niczym kombajn marki Bizon ostrzami i nie trzeba nawet specjalnie patrzeć przed siebie. Po czwarte... Lepiej to zostawmy, bo długo by można tak wymieniać.

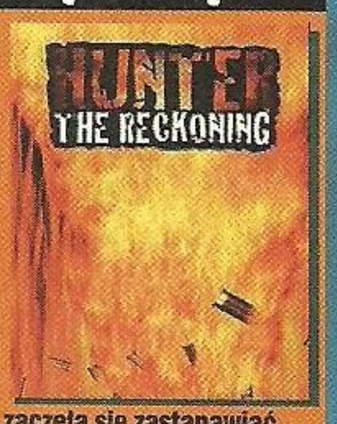
W tak przygotowywanej grze i tak atrakcyjnej graficznie nie spodziewałem się takich dziwnych wpadek... Niedopatrzenie beta-testerów?

Teoretycznie jest tam jakiś fajny scenariusz i tajemnica, którą próbujemy rozwiązywać. Są barwni bossowie, choć czasem ma się wrażenie, że po prostu powyciągano co ciekawsze postacie z podręczników do RPG i powsadzano do gry. I to nawet bez logicznego uzasadnienia, dlaczego walczymy akurat z tym, a nie innym przeciwnikiem. Hmmm... A może się czepiam? Może te detale nie będą aż tak dostrzegalne dla przeciętnego gracza? Być może. Trzeba, bowiem zwrócić uwagę, że Hunter: the Reckoning od początku miał być taką młócką. Miał mieć opcje zabawy dla czterech graczy, ponad dwadzieścia rodzajów potworów, więcej niż dwie dziesiątki broni i prawie dwa tuziny różnych środowisk. Czego więcej wymagać? Po prostu nie można skakać nad płotkami, żeby było ciekawiej, nie zawsze wszystko widać - z tego samego powodu. Jeśli więc łyknąć te problemy i zaakceptować zamysł autorów, dojdziemy do wniosku, że Hunter: the Reckoning wcale nie jest taki zły. Da się zagrać przynajmniej dwa razy (bo dwa są zakończenia) i można się miło bawić z kumplami w trybie cooperative. Ta gra jest trochę jak Stanisław Lem - lekko zdziwaczała, ale spójny klimat ma i bawi. Nie jest jednak hitem i nie morduje klimatem. Mogłaby także być nieco dłuższa. A poza tym? Tak jak współczujemy wszystkim, którzy spróbują wydać jakąś strzelankę FPP po Doomie III, tak i współczujemy wszystkim grom TPP - jak Hunter - wydanym po Enclave.

Grabarz

Totalna jatka z teksturami w wysokiej rozdzialce, hehe. Tak naprawdę jednak niewiele różni się od klasycznego Gauntleta.

Skąd to się wzięło?



Najpierw poznajmy Anne Rice - pisarkę z USA. Pewnego przykrego dnia pani Rice straciła swoją jedyną córkę, a mając pociąg do alkoholu, popadła w kilkutygodniowy ciąg. Poza piciem, rozmyślała o życiu i śmierci, aż wreszcie zaczęła się zastanawiać nad nieśmiertelnością. Zaciekawiło ją, co powiedziałby wampir, gdyby miał opisać historię swojego „życia". Tak powstał "Wywiad z wampirem" - książka, a potem film z Tomem Cruisem i boskim (już nie, odkąd zapuścił brodę - anek) Bradem P. Po książce i filmie świat ostatecznie pogodził się z faktem, że wampiry są wśród nas, ale ciągle, skutecznie się ukrywają. Za ciosem poszła firma White Wolf robiąca gry RPG - takie zwykłe, stołowe. Stworzyła ona Świat Mroku - kilka systemów RPG, w których gramy wampirami, magami, duchami, a nawet stworkami z bajek. Wszystkie te istoty oczywiście istnieją, tylko nieźle się chowają, a historia roi się od świadectw ich wpływu na rozwój ludzkości. No dobrze, a co z samymi ludźmi? Ludzie walczą z tymi potworami! Ostatni system ze Świata Mroku, to właśnie Hunter: the Reckoning, w którym wcielamy się w ludzi, znających tajemnicę prawdziwego obrazu świata i walczących z upiorami. System z prymitywnym dość klimatem w porównaniu do poprzedników i przez wielu uważany za nastawiony wyłącznie na rzeźnię. Co złośliwsi twierdzą nawet, że gra na Xboxa dobrze oddała klimat tego RPGa.

Xbox

Chodzona jatka nowej generacji. Może i warto...

- *Wydawca:* Interplay
- *Producent:* High Voltage
- *Liczba graczy:* 1-4

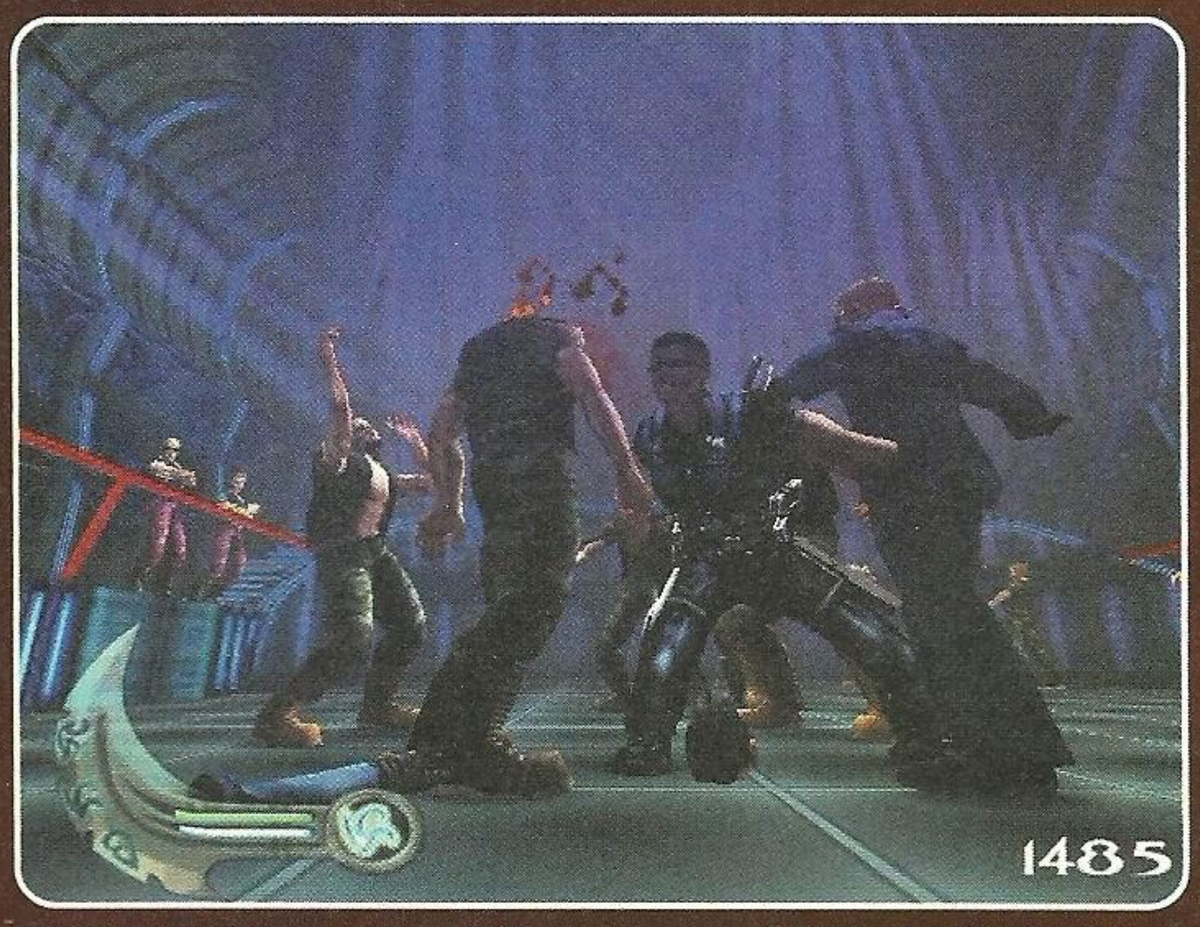
Wykorzystuje: -

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

Blade II

W kinie Blade 2 rozwalił mnie na kawałki. Przez cały film siedziałem na krańcu fotela, nie odrywając wzroku od ekranu.



W filmie była akcja w wampirzym klubie nocnym, w grze też jest... Tutaj Blade jednak nie patrzy kto jest dobry, a kto zły. Po prostu tnie, siecze, odstrzeliwuje i mocuje w głowach kołki.

Film to rewelka! Snipes w czarnych skórach robi to, co umie najlepiej: masakruje. Muzyka, reżyseria, choreografia walk i efekty... Aaach, DVD z pewnością wyląduje na mojej półce – obok jedynki. Z tym większą przyjemnością rzuciłem się na grę. W dodatku zarówno na PS2, jak i na Xboxa.

Już po kilku pierwszych chwilach spędzonych z grą wydawało mi się, że gdzieś to już widziałem. Szybki flashback na logo deweloperów, które pojawiło się przed ekranem tytułowym... Mucky Foot. Ależ tak! Przecież to Urban Chaos! Zmodyfikowany, ale bardzo przypominający poprzednią grę ich autorstwa. Osobiście nie przeszkadza mi to, bo UC był poprawny. Nie wybitny, ale po prostu w porządku.

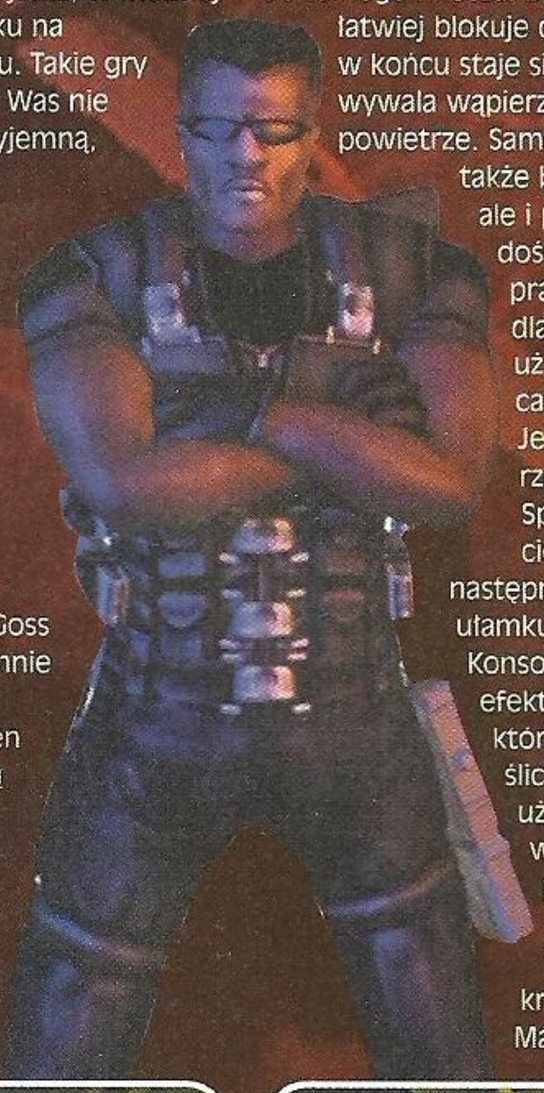
Blade 2 także jest w porządku. Nie próbuje na siłę wskoczyć na jakieś wyżyny, wydawcy nie mówią w przypadku tej gry o przełomie, czy mega-totalnej-innowacji. To standardowa chodzona jatka, w modnej konwencji tpp, a w dodatku na podstawie świetnego filmu. Takie gry też są potrzebne, bo kto z Was nie ma czasem ochoty na przyjemną, niezobowiązującą jatkę w konkretnym klimacie?

Ja mam. I zabieram się do dzieła. Akcja gry rozpoczyna się mniej więcej pół roku po wydarzeniach z filmu. Niestety! Nie będzie nam dane skopać tyłka członkowi straszącego w MTV w latach osiemdziesiątych zespołu Bros (tak, to niejaki Luke Goss grał strasznego Jareda – mnie też opadła kopara, gdy dowiedziałem się, że to ten koleżka). Zamiast niego są hordy standardowych wampirów, siwy i przeklinający co drugie słowo staruch Świstak na wsparciu wokalnym, a także naturalne umiejętności Blade'a i pokaźny arsenał środków perswazji.

System walki bardzo przypadł mi do gustu, choć nie każdemu musi się spodobać. Lewy analog kontroluje ruchy naszego Dniowca, podczas gdy prawym zadaje on ciosy. Dzięki temu Blade spokojnie może walczyć będąc otoczonym z każdej strony przez czterech (bądź czterdziestu) koleżków. A takich sytuacji jest po prostu mnóstwo.

W praktyce pchając analog w lewo Blade wyprowadza cios w tę stronę, a gdy popchniemy go w prawo – piącha bądź kop poleci w prawo. Można miksować ciosy i zadawać je na przemian w różnych kierunkach. Wreszcie, ciosy dają się łączyć w komba, do których potrzebne jednak będzie wyczucie. Rytmicznie piorąc przeciwników ładujemy dodatkowy, kilkupoziomowy pasek energii. Gdy to nastąpi, Blade uaktywnia swoje specjalne możliwości i wyciąga miecz. Im więcej specjalnej energii, tym ciekawsze dodatki do samego miecza. Bohater jest szybszy, łatwiej blokuje ciosy nieprzyjaciół, aż w końcu staje się tak silny, że wywala wąpierze kopniakami w powietrze. Samo cięcie mieczem jest także bardzo przyjemne, ale i przeciwnicy giną dość łatwo – prawdopodobnie dlatego nie można używać tej broni przez cały czas.

Jest jeszcze jedna fajna rzecz – finishery. Spróbujcie zablokować cios wampira, a następnie wyprowadzić w ułamku sekundy kontrę. Konsola wygeneruje efektowną scenę, podczas której bohater zrobi śliczny użytek z używanej broni. Wbije w dynkę kołek, przetnie na pół mieczem, odpali shotguna rozrywając krwiopijcę na strzępy. Mała rzecz, a cieszy.



Bronie. Jest ich kilka i są dość standardowe. Pistolet, shotgun, zaostrzony bumerang, którym posługiwał się bohater w filmie. Przed misją można wybrać, która z nich pójdzie do akcji razem z Dniowcem, choć od początku wszystkie nie są dostępne. Gra szybko staje się trudna, warto więc dobrze zaopatrzyć się przed misją.

Grafika jest przeciętna, ale spełnia swoją rolę. Otoczenie w postaci parkingów, nocnych klubów, budynków korporacyjnych i podziemi wygląda solidnie, choć o żadnym zachwycie nie może być mowy. Trzeba jednak przyznać, że są obszerne. Animacja czasem zwalnia, szczególnie gdy Blade walczy z kilkunastoma wampirami jednocześnie. Postacie ruszają się poprawnie, są wybuchy i... To tyle, co można powiedzieć. Po prostu okay. Muzyka także nie zostaje w pamięci, coś tam rytmicznie łupie. Za to dialogi są ładnie nagrane.

Ponad dwadzieścia poziomów coraz trudniejszej mordowni będzie wyzwaniem dla każdego fana gier zręcznościowych i choć misje powtarzają się (wybij, zniszcz, wybij, znajdź i zniszcz), to Blade 2 podoba mi się jako przerywnik od poważniejszych pozycji. Można pograć, ale grę rozpatrywać należy jedyne w kategorii „lepszy przeciętniak".

Gulash

Postscriptum

Nie ukrywam, że mimo wielkiej sympatii do PS2, z miesiąca na miesiąc coraz bardziej podoba mi się Xbox. Nie ma już tej posuchy, jeśli chodzi o liczbę nowych gier, a konsola kosztuje o 10 euro mniej, niż PS2. Popatrzcie tylko na recenzje w tym miesiącu – sporo gier ukazało się zarówno na PS2, jak i na maszynę Microsoftu. A jeśli poczytacie najświeższe plotki w newsach, to hmm, sytuacja zaczyna być naprawdę ciekawa. No i ten trailer HALO 2...

A wracając do tematu - nikogo chyba nie zaskoczy fakt, iż Blade 2 na Xboksie wygląda nieco lepiej, niż na PS2. Choć po tym, co widziałem w innych grach wydaje mi się, że nie wykorzystuje nawet połowy możliwości Xpudła. Lepsze tekstury, ostrzejasza grafika... I w niektórych misjach powiewający płaszcz Blade'a.

Oto jeden z finisherów. Spróbujcie sobie wyobrazić, co za chwilę stanie się z głową tego nieszczęsnego koleżki.

PlayStation 2

Proste zasady, prosta grafika, prosta gierka. Nawet przyjemna.

- ***Wydawca:*** *Activision*
- ***Producent:*** *Mucy Foot*
- ***Liczba graczy:*** *1*

GRAFIKA **DŹWIĘK** **MIÓD**

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.0

Xbox

Nie ma zbyt wielu takich gier na X'a, a jatka jest zabawna.

- ***Wydawca:*** *Activision*
- ***Producent:*** *Mucky Foot*
- ***Liczba graczy:*** *1*

GRAFIKA **DŹWIĘK** **MIÓD**

Wykorzystuje: *-*

6.0

TOCA Race Driver

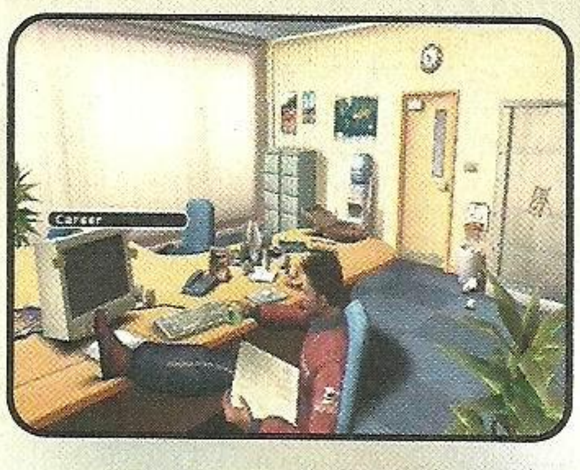
Hasło reklamowe najnowszego dzieła Codemasters brzmi „Żyj życiem kierowcy rajdowego". Po zagraniu w ten tytuł najlepiej jest je przerobić na „Popatrz na życie kierowcy rajdowego z przymrużeniem oka". Tak... To by się chyba zgadzało.

Patrz na drogę!

TOCA, eech, TOCA... Jeden z najgłośniej reklamowanych w tym roku tytułów. Wyścigi, na które wszyscy zapaleńcy czekali tak długo, aż w końcu ich marzenia przerosły rzeczywistość. Wiem o tym, bo sam czekałem jak wariat. Ale nie mogę powiedzieć, żebym dostał to, czego się spodziewałem.

Dostałem grę dobrą, momentami bardzo dobrą, ale dziwnie rozmijającą się z oczekiwaniami. Fakt, były duże, ale w końcu autorzy bardzo długo karmili nas różnymi ploteczkami i ciekawymi faktami, żeby rozbudzić ten specyficzny, trawiący każdego gracza głód. Niestety! Tylko w znikomym stopniu udało się go zaspokoić, a nawet inaczej - TOCA zaspokaja, ale nie te potrzeby, na które liczyliśmy!

Mam naprawdę mieszane uczucia co do tej gry... To chyba zresztą widać. Nie da się ukryć, że jest ciekawa, wciągająca i fajna, ale też nierealistyczna (doh!), w miarę krótka i co najdziwniejsze - bardzo brzydka jak na standardy ustanowione przez obecnie królujące wyścigi. Porównanie z GT3 czy V-Rally 3 wypada dla dzieła „Mistrzów kodu" bardzo niepomyślnie. Tak bardzo, że zaczynam bardzo poważnie obawiać się o Colina. To nie jest odosobniony przypadek - Stuntman na pierwszych zaprezentowanych obrazkach wyglądał przecudnie, rzeczywistość okazała się dużo mniej rajcowna. Ot, mocno podrasowany PSX. Niestety, podobnie jest z TOCA - silnik, który ją napędza, na milę czuć „szarakiem". Nie



postarali się „Mistrzowie Kodu", wcale się nie postarali.

Co to za facet?

TOCA jest dość specyficznym racerem. Chłopaki z IGN w jednym z artykułów ukuli nawet zgrabny termin na nazwanie gatunku, którego TOCA miała być prekursorem. Brzmi on - CaRPG, co można rozwinąć w samochodowy erpeg. Bardzo, ale to bardzo na wyrost. To są po prostu wyścigi z rozbudowaną fabułą - momentami wciągająca i bardzo zabawną. Trzeba przyznać, że gra wirtualnych aktorów, dobranie głosów i scenariusz jest całkiem do rzeczy. Ale nie zmienia to faktu, że żadnego RPG się tu nie doszukałem - nie decydujemy o niczym oprócz ustawień samochodu i oczywiście uczestniczenia w jakimś wyścigu czy pojedynku - a to raczej nie jest nic niezwykłego w tym gatunku.

Głównym bohaterem jest Ryan McKane - młody, obiecujący kierowca. Od nas zależy tylko to, czy wygra jakiś wyścig, czy nie. Reszta toczy się własnym torem - co jakiś czas oglądamy mniej lub bardziej interesujące przerywniki liczone w czasie rzeczywistym. W nich poznajemy kilka ciekawych indywiduów ze światka wyścigów, pojawiają się ładne kobiety i pierwsze próby romansu, poznajemy brata naszego bohatera, mamy arcyrywala, wielu przeciwników i tajemnicę...

Ryana gnębi jedno pytanie. Kto spowodował wypadek jego ojca, także kierowcy rajdowego? Sam wypadek oglądamy w intrze, a potem powoli

Erm... Normalnie prawie mnie zatkało, gdy oglądałem złapane przez Marcela screeny. Na tych dostarczonych przez Codemasters wszystko wyglądało trochę inaczej. - Gulash

zaczynamy się domyślać fabuły. Nie jest to trudne - brak tu miejsca na podwójne dno. Jednak fabuła, nawet najlepsza, nie jest tym, co ma zatrzymać gracza przy wyścigach. Owszem, do Ryana szybko zaczynamy odczuwać sympatię. Chłopak jest butny i arogancki w dość zabawny młodzieńczy sposób, jesteśmy ciekawi jego kolejnych przygód... Tyle, że nic więcej się nie pojawia, sympatia nie przeradza się w przywiązanie, a Ryan jest tylko postacią, jakich wiele widzieliśmy już w grach. Daleko tu do emocji, które odczuwamy wcielając się w postacie z erpegów czy przygodówek.

Ręce na kierownicy!

Sama zabawa w karierę zaczyna się od pierwszej oferty. Zespół wyścigowy proponuje nam jazdę próbną. Wchodzimy w to, bo nie mamy innego wyjścia. Przejeżdżamy trasę z łatwością i ruszamy na podbój świata, a w tym przypadku - do pierwszej serii wyścigów. W każdym sezonie jest przynajmniej jeden wyścig, w którym mamy obowiązek zjechać do pit stopu. Jeżeli tego nie zrobimy - jesteśmy dyskwalifikowani. Tuż przed zatrzymaniem się obok mechaników mamy możliwość zadecydowania, jak długo mają trwać naprawy. Jeżeli uszkodzenia są poważne, to musimy wybrać - albo jedziemy rozpadającym się wózkiem, albo decydujemy się na naprawę. Ale czas jej trwania może wynieść nawet kilkadziesiąt sekund.

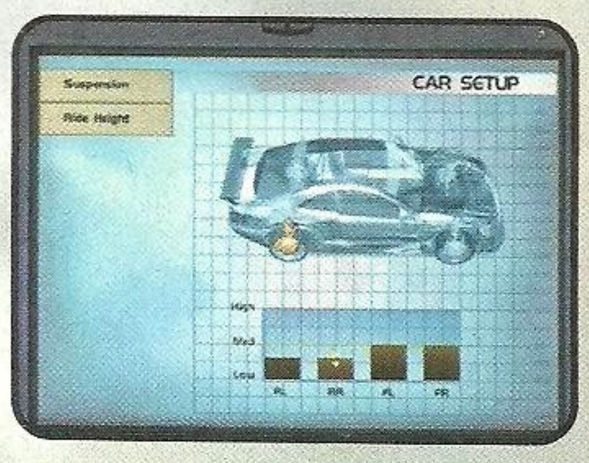
Po pierwszym sezonie nadchodzi kolejny, ale tym razem mamy więcej ofert. Możemy więc wybrać, dla którego zespołu chcemy jeździć. Czasami - szczególnie, gdy zajęliśmy wysoką pozycję w poprzednim sezonie, zdarzają się zaproszenia na prestiżowe, jednodniowe wyścigi.

W TOCA są trzy klasy wyścigów. Po zdobyciu odpowiedniej ilości punktów w niższej klasie przechodzimy (automatycznie) na wyższy poziom i nie możemy już wrócić. Żadnego wyścigu nie można przejechać ponownie - jak w życiu. Jedyne, co można przejechać nieskończoną ilość razy, to pojedynki o samochody z innymi mistrzami kierownicy - wygrywamy i dostajemy jakąś furę do kolekcji (tylko co potem z nimi robić?). Na plus można zapisać naprawdę dużą ilość tras. Wszystkie są realistyczne, co ma dwa końce - z jednej strony jazda po Monza, Silverstone czy Hockenheim jest tak rzeczywista, jak to tylko możliwe (starano się odwzorować profil każdego zakrętu czy nierówności), ale z drugiej daleko im do wizualnej chwały tras stworzonych w wyobraźni projektantów i grafików. Rzeczywistość nie jest tak piękna jak marzenia...

Nie zamykaj oczu...

Nawet wtedy, gdy zobaczysz wyskakujące znienacka tuż obok drogi drzewa. To się po prostu zdarza i to nawet często. Z taką oprawą graficzną TOCA nie ma czego szukać wśród współczesnych racerów. GT3, V-Rally, WRC czy RalliSport Challenge na Xboxa są o wiele ładniejsze. Za dużo dorysowywania się, ubogie tekstury, mało elementów w najbliższym otoczeniu torów, a o trybunach pełnych kolorowych plam imitujących kibiców nie warto nawet wspominać. Do

Jazda w nocy jest wystarczająco trudna. Na dodatek pada deszcz - każde szarpnięcie kierownicy może spowodować poślizg.



RATCHET & CLANK™

TOCA

RACE DRIVER

NEO PLUS

DUNLOP
Station2
Castrol
ABT
KÄRCHER
Playstation
Castrol
ABT BBS

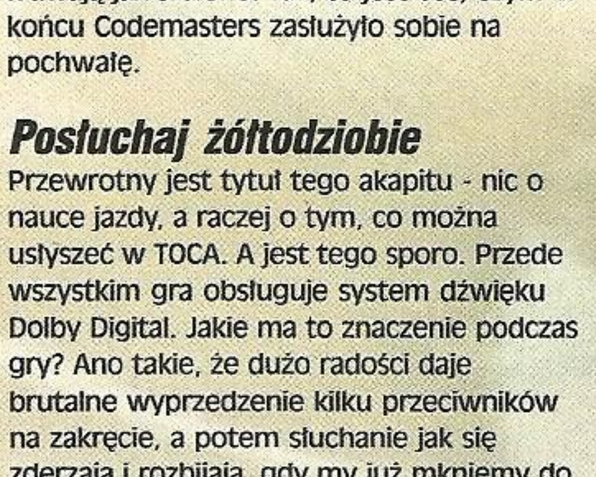
Jedynym usprawiedliwieniem jakie można znaleźć dla tak ubogiej w szczegóły grafiki jest 50 klatek animacji na sekundę. Ale w szczególnie intensywnych momentach i tak chrupie.

tego dochodzą kiepsko wyglądające samochody. To wszystko nie wystawia najlepszej oceny grafikom i programistom Codemasters. Pierwsze wrażenie jest najważniejsze, a tu szczęka opada... ale ze zdziwienia, że coś takiego mogło zostać wydane w trzecim roku obecności PS2 na rynku.

No cóż, oprawa nie świadczy o całej grze, choć jest poważnym powodem do niepokoju. Plus TOKI to duża ilość samochodów na trasie - aż szesnaście aut jednocześnie. No i słyszeliście już zapewne o możliwości ich zdemolowania. To jest chyba najfajniejsze - większość elementów samochodu może odpaść, łącznie z kołami. Po pierwszym okrążeniu na trasie jest już pełno błotników, zderzaków, spoilerów, masek i innych części samochodowych, a nie znikają one aż do końca wyścigu. Bardzo często niezły kocioł tworzy się na pierwszym ostrzejszym zakręcie i części fruwają jak szalone. Tak, to jest coś, czym w końcu Codemasters zasłużyło sobie na pochwałę.

Posłuchaj żółtodziobie

Przewrotny jest tytuł tego akapitu - nic o nauce jazdy, a raczej o tym, co można usłyszeć w TOCA. A jest tego sporo. Przede wszystkim gra obsługuje system dźwięku Dolby Digital. Jakie ma to znaczenie podczas gry? Ano takie, że dużo radości daje brutalne wyprzedzenie kilku przeciwników na zakręcie, a potem słuchanie jak się zderzają i rozbijają, gdy my już mkniemy do następnego zakrętu śmiejąc się opętańczo. Z takim zachowaniem na trasie wiąże się jedna ze scenek podczas gry. Wygląda to tak: do naszego garażu wpada bardzo mocno pod... denerwowany przeciwnik i wrzeszczy coś o niebezpiecznej jeździe i takich tam rzeczach. Nasz bohater siedzi wyluzowany na krzesełku i zbywa przybysza kilkoma krótkimi słowami, bez śladu zdenerwowania czy zażenowania tą sytuacją. Co więcej, robi sobie samolocik z papieru i puszcza go w ślad za odchodzącym kierowcą. Jest to jedna z wielu naprawdę dobrze zagranych i - co najważniejsze - świetnie udźwiękowionych scenek, które będziecie mieli okazję zobaczyć. Aktorzy podkładający głosy naprawdę zasłużyli na pochwałę - nie ma żadnych sztucznych i głupich tekstów, z których słyną japońskie gry wydawane w Europie.



Silniki brzmią realistycznie, barwa dźwięku jest różna dla każdego typu samochodu, a gdy uszkodzimy silnik czy skrzynię biegów, to z pewnością to usłyszymy. Prawdziwy mechanik określa uszkodzenie „na słuch" i w TOCA da się to zrobić. Jeszcze jedno o dźwięku. Po wejściu w ustawienia samochodu przed wyścigiem warto jest posłuchać tego, co mówi mechanik - jego rady są przydatne przy ustawianiu twardości zawieszenia i innych parametrów samochodu.

Podaj mi klucz... Nie ten, ten drugi!

Lądujemy na chwilę w warsztacie samochodowym. Mamy tu możliwość ustawienia wielu parametrów, ale niedopuszczalna jest jakakolwiek wymiana części oprócz opon. Możemy zmienić twardość i wysokość zawieszenia, ustawienie spoilerów, rozłożenie siły hamowania, przełożenie skrzyni biegów i tym podobne.

W zasadzie najistotniejsze jest odpowiednie dobranie zawieszenia i docisku za pomocą spoilerów. Reszta, w tym opony, ustawiana jest automatycznie. Można oczywiście eksperymentować z jak najlepszymi ustawieniami, testując samochód na torze próbnym, ale na początkowym etapie kariery nie jest to wcale konieczne. Tym bardziej, że... (uwaga! Przechodzę do drażliwego tematu, co bardziej zapalonych maniaków wyścigów proszę o uważne przeczytanie!) TOCA nie jest wcale symulatorem!!! Jak to? Ano tak. Samochody prowadzą się zbyt łatwo... Lub zbyt trudno, jak w niektórych wyścigach na amerykańskich owalach, gdzie nie da się płynnie przejechać zakrętu, bo najmniejszy ruch gałką powoduje poślizg.

Ciężko jest, nawet podczas deszczu, spowodować utratę przyczepności na zakręcie. I to każdym samochodem - nawet kilkusetkonne potwory z napędem na tylną oś pozwalają na mocne dodawanie gazu w połowie zakrętu.

Spróbujcie Vipera z GT3 przycisnąć na zakręcie - lądowanie na poboczu gwarantowane. Bardzo to dziwne. Równie dziwna jest sprawa z uszkodzeniami - nie raz i nie dwa udawało mi się dojechać do mety samochodem, który nie powinien już jeździć, bo wyglądał jak po przejściu przez złomowisko. Cała sprawa wyjaśniła się dopiero po tym, jak dowiedziałem się, że potrzebne są kody... Co?! Trzeba wpisać kody, żeby móc cieszyć się symulacyjnym sposobem prowadzenia się wózków i realistyczymi uszkodzeniami? Tak, trzeba - uwaga, oto one - SIM i DAMAGE. Jakie to proste. Tylko po co? TOCA powinna być symulatorem pełną gębą, a nie zręcznościówką z możliwością odpalenia sobie symulacji. No cóż, nie ja to wymyśliłem. Ale trzeba przyznać, że po włączeniu symulacji wszystko jest jak w starych TOCAch na PSXa - trzeba wiedzieć, z jaką prędkością pokonywać każdy zakręt, samochody nagle zyskują na wadze, a tracą na przyczepności i wreszcie działa siła odśrodkowa. Każdy wyścig staje się wyzwaniem, a zwycięstwo okupione jest ciężką pracą. To już zupełnie inna zabawa.

Wielkie słowa pochwały należą się programistom z Codemasters za algorytmy sztucznej inteligencji przeciwników. W większości przypadków spisują się doskonale - są agresywni, popełniają błędy, ale gdy trzeba, potrafią jeździć jak diabły. No i nieraz tak nam przywalą w kuper, że aż gwiazdy zobaczymy. Na szczęście można się zrewanżować. Mam jednak jedno zastrzeżenie - dlaczego oni nie potrafią pokonywać ostrych zakrętów? Na krętych trasach zwykle wygrywa gracz, a na tych mniej skomplikowanych (jak owale) lepiej radą sobie konsolowi kierowcy.

I jeszcze jedno - czy TOCA musi oszukiwać przy rozdzielaniu miejsc na starcie wyścigu? Jestem wielokrotnym mistrzem w różnych klasach, ale jeszcze nigdy nie startowałem z pole position czy choćby pierwszej trójki. A nasi najgroźniejsi przeciwnicy miejsce w czołówce mają zagwarantowane. Nie lepiej było pozwolić na jazdy sprawdzające, kto ma się znaleźć na uprzywilejowanym miejscu? Wtedy przydałoby się na coś to grzebanie w samochodzie. A normalnie jest tak: startujemy z miejsca piątego, na pierwszym zakręcie jesteśmy na drugim/trzecim, a ci, co byli za nami, właśnie utknęli w karambolu, który wywołaliśmy kulturalną jazdą. Potem gonimy kolesi i dopadamy na jakimś zakręcie, nie wahając się ani chwili przed podjęciem próby wywalenia ich z trasy. Jak się uda - to dobrze, jak nie - to mamy jeszcze minimum dwa okrążenia na ponawianie prób.

Dla spragnionych negatywnych wrażeń wizualnych polecam tryb multiplayer...

Podczas gry Ryan spotyka różnych ludzi. Rozmowy są momentami zabawne i stanowią miły przerywnik od wyścigów. Bohater prowadzi także ożywioną korespondencję przez e-mail.

Czas na przegląd

TOCA jest bardzo dziwna. Ciężko jest ją ocenić. Z jednej strony jest brzydka, z drugiej - bardzo wciągająca.

Nierealistyczna, ale jest przecież możliwość zmiany tego stanu rzeczy. Fabuła jest liniowa, ale dość ciekawa, co nie zmienia faktu, że znalazła się tu raczej na doczepkę. Wyścigi są naprawdę emocjonujące, a poziom adrenaliny niebezpiecznie szybko zbliża się do krytycznego punktu.

Niestety jest też trochę przykrótka w porównaniu do GT3 - skończyć ją można w kilkanaście godzin, szczególnie jeśli nie będziemy świadomi obecności tajnych kodów. No i wreszcie nie do końca jest tym, czego się spodziewaliśmy.

To jednak nie znaczy wcale, że jest kiepska. Po prostu trzeba jej dać więcej czasu na to żeby nas wessała, niż dawaliśmy innym grom. Potem jest już super. Szczególnie, gdy włączymy te nieszczęsne SIM i DAMAGE... Ale za tą swoją dwoistość TOCA musi odpokutować.

Ryan „Marcellus" McKane

PlayStation 2

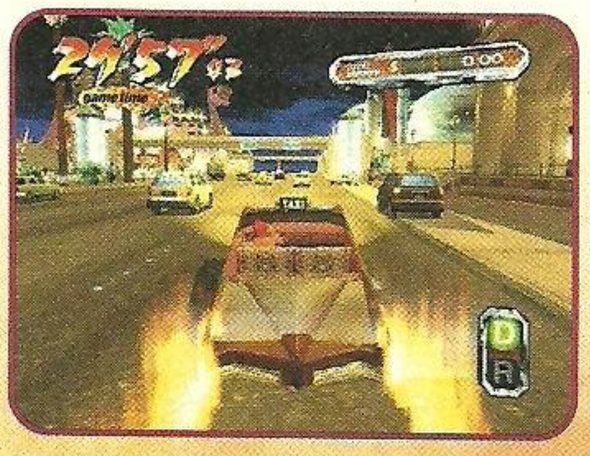
TOCA czy nie TOCA? Oto jest pytanie...

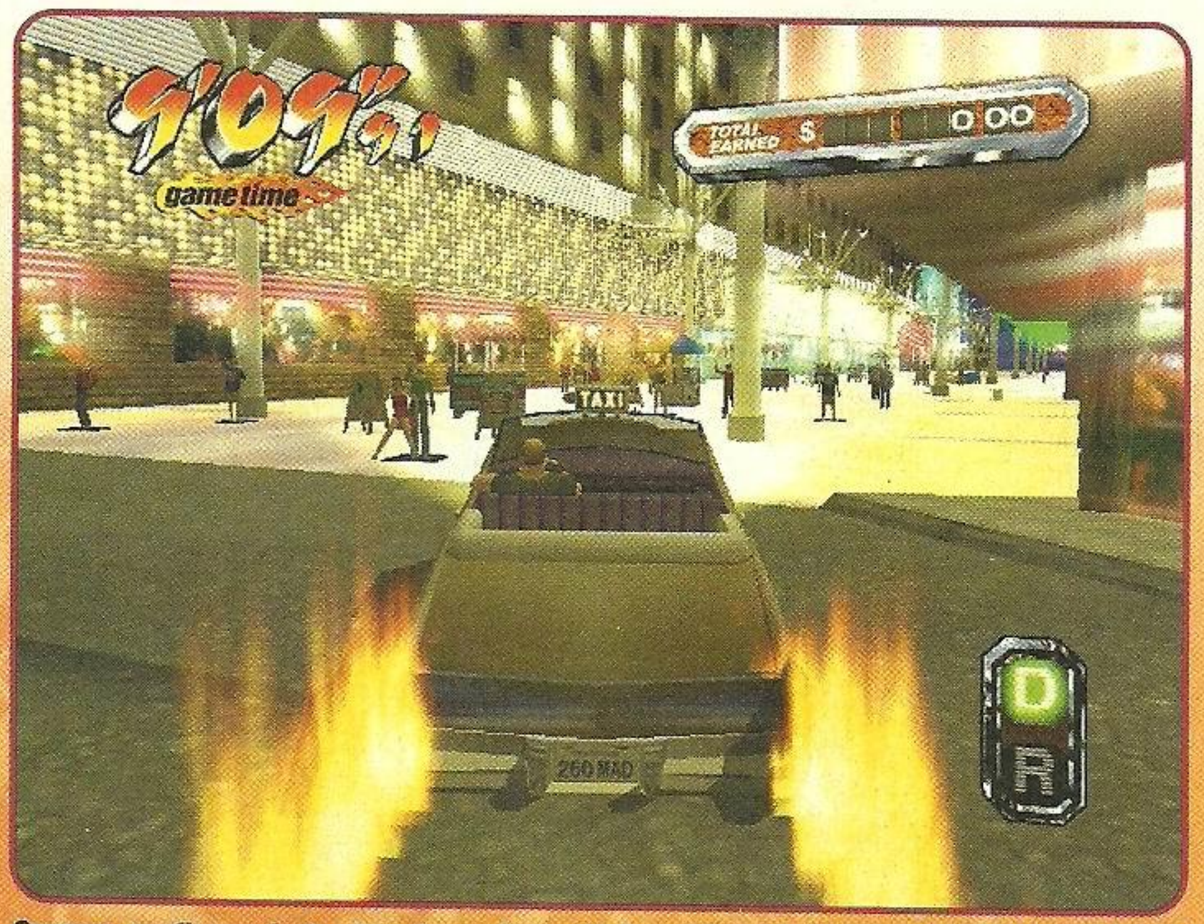
- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Force Feedback*

7.5





Oprawa graficzna jest zdecydowanie poniżej możliwości Xboxa. Spokojnie mógłby ją pociągnąć wysłużony Dreamcast.

Crazy Taxi 3: High Roller

Jeśli widzieliście teledysk grupy Red Hot Chilli Peppers do piosenki "By the way" i znacie serię Crazy Taxi - wykryjecie zapewne wiele podobieństw. Zresztą widać, kto w przemyśle muzycznym lubi grać na konsolach, prawda?

Z tym większym smutkiem zawiadamiamy, że klip do "By the Way" zainspirowany był dwiema pierwszymi częściami serii Crazy Taxi. Teraz ukazała się Crazy Taxi 3: High Roller i w zasadzie nie ma co liczyć na to, że kogokolwiek zainspiruje do klipu, czy chociaż zachwyci.

Idea serii była taka - jeździsz sobie po mieście śliczną taksóweczką i zbierasz pasażerów. Taki pasażer oznaczony jest barwnym znaczkiem i już z daleka widać, gdzie stoi. Z tym zresztą nie ma problemów. Gorzej, że jak już takiego pasażera się zabierze, trzeba go dowieźć do celu, który sobie upodobał. A to wieziemy więc panieneczki do fryzjera, a to plażowych żigolaków na solarkę i tak dalej. Kiedy zgarniemy już pasażera, pojawia się wielka strzałka, która pokazuje nam kierunek do celu i musimy tam szybciutko dotrzeć. Tu zaczynają się schody, bowiem w większości przypadków do celu trafić jest ciężko, a razem z czasem ucieka nam napiwek (co obserwować można na ekranie). Wypada także powiedzieć, że niektórzy pasażerowie wymagają od nas czegoś więcej, niż tylko zwykłej podwózki. Chcą, by nimi zarzucało, chcą skręcać przed samymi samochodami, chcą skracać drogę w każdy możliwy sposób. Za takie uatrakcyjnienie podróży czeka nas oczywiście nagroda. A zadowolony klient to dobrze płacący klient. Tak więc staramy się i kombinujemy jak najwięcej. Oprócz głównej linii "scenariusza" gry, są też w Crazy Taxi 3: High Roller mini-gierki. Jest ich 25, ale... Część pochodzi bezpośrednio z poprzednich części. Wpływają jednak one na żywotność tej pozycji.

Jak natomiast prezentuje się sama gra?

Cóż - prawdę powiedziawszy wszyscy znający geniusz serii o zwariowanej taksówce i moc obliczeniową Xboxa liczyli na cud nad cudy. Że będzie kupa świetnych patentów, olbrzymie lokacje, cuda-wianki. Nic z tego. Próżno szukać znamion Xboxa w Crazy Taxi 3: High Roller. Być może są tam gdzieś jakieś efekty graficzne, czy pokaz mocy tej najmocniejszej przecież z konsol, ale wszystko to tak skrzętnie ukryto, że nie sposób dostrzec. Ta gra wygląda po prostu jak żywcem przełożona z PlayStation 2 i to w najlepszym razie. Znaczy - nie wygląda to wszystko rażąco, ale wobec faktu, że w środku roi się od podobnych tekstur i nawet układów całych obiektów, różnorodność wszystkiego powinna być olśniewająca. Tymczasem odpaliwszy ów produkt, natkniemy się na dość proste samochody, schematyczne wręcz modele kierowców i otoczenia, a do tego tak ubogą liczbę efektów, że w zasadzie ciężko uwierzyć, że to tytuł na Xboxa, a nie na przykład na Dreamcasta. Co znajdziemy w samej grze? Przede wszystkim trzy miasta do objeżdżenia. Niestety - tylko jedno jest nowe. Pozostałe dwa pochodzą z poprzednich części i są tylko podrasowane, by jako-tako wyglądać na Xboxie. Ośmiu kierowców, w tym oczywiście nie wszyscy nowi - żeby nie było za dobrze. Nowych jest tylko czterech. Dwadzieścia pięć mini-gierek, które są chyba najlepszym elementem gry. Żeby się jednak liczyć w tej lidze, potrzeba będzie zdobyć nieco umiejętności, albowiem są to gierki zręcznościowe, wysysające do cna możliwości obliczeniowe naszego mózgu i zręczność palców.

Bezdyskusyjnie najlepszym elementem Crazy Taxi 3: High Roller jest strona dźwiękowa. Do zabawy przygrywają kawałki Bad Religion i Offspring, a dodać wypada, że muzyka pasuje idealnie. Nie byłoby tym samym wymijanie samochodów pod prąd, przeskakiwanie nad autobusami pełnymi zakonnic, wiezienie kilku wątpliwego prowadzenia się niewiast, gdyby przygrywały nam kulturalne, hitowe i dyskotekowe mixy. Dwie wspomniane kapele robią grze niesłychany wręcz klimat i zdecydowanie sprawiają, że zamiast kilkunastu minut da się pykać w Crazy Taxi 3: High Roller nawet parę godzinek. Ale co potem?

Ze wzruszeniem wspominam poprzednie części Crazy Taxi, wydane na Dreamcasta. To był naprawdę wielki sukces Segi. Typowy przykład gry, która przyniosła rynkowi coś nowego. Dobrą grafikę, niezłą stronę dźwiękową, ale przede wszystkim świetną grywalność. Naprawdę. Tymczasem teraz widać regres i być może to już koniec tej serii. Jeśli jej autorzy nie wezmą się porządnie w garść, możemy już nigdy nie zasiąść za kółkiem żółtej taksóweczki i - co gorsza - nikt nie będzie tego żałował. A szkoda... Naprawdę byłoby szkoda.

Grabarz

Mini gierki i...

Ponieważ Crazy Taxi 3 to po części kompilacja starszych gier z serii, autorzy bezczelnie skopiowali także część mini-gierek. Tradycyjnie jest skocznia, odbijanie piłki, rozwalanie balonów, skoki przez płonącą obręcz, a także przemieszczanie się do góry po parkingu bez wjazdów (crazy jumpy). Oczywiście - giereczki są zabawne, ale dlaczego nie ma więcej nowych? A skoro już jesteśmy w akapicie sponsorowanym przez słowo „dlaczego", to pociągniemy dalej. Dlaczego w CT3 nie ma trybu multiplayer? Dlaczego nie można podłożyć sobie własnej ścieżki dźwiękowej? Sega zdecydowanie musi się bardziej postarać przy kolejnej części.

Xbox

Czyżby schyłek serii o szalonych taksówkach?

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Hitmaker
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: -

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

6.0

Enclave

Złoty środek jest gdzieś w trzech czwartych. Ładniej wyglądają zdjęcia, w których fotografowana postać nie jest na środku, a lekko przesunięta na bok. Tak samo z symetrią budynków, obrazów i... gier.

Jeśli macie telewizor w formacie Widescreen, Enclave wykorzystuje szeroki ekran. Po prostu więcej widać z boków. Jest też multiplayer na 4 osoby.

Enclave udowadnia to bardzo dosadnie. Gra po prostu zwalała z nóg przedstawioną historią, założeniami i grafiką. W zasadzie jest to pierwszy z serii tytułów zapowiedzianych dawno temu na Xboxa, na widok screenów z którego mdlały całe narody. Czekamy jeszcze przynajmniej na Splinter Cell i Duality. Na E3 mówiło się także, że od premiery Enclave trzeba zacząć liczyć epokę schyłkową dla PlayStation2 - zobaczymy.

Tymczasem w Świecie Enclave dzieją się straszne rzeczy. Wielka szczelina, oddzielająca niegdyś świat ludzi i elfów od świata Istot Mroku, jęła się zamykać. Bestie coraz bezczelniej wdzierają się na tereny ludzi, pustosząc je do szczętu. Trzeba coś przedsięwziąć! I - oczywiście - nasza w tym głowa. Zabawimy się najpierw w czternaście misji istotami Światła, a następnie w trzynaście stworami Mroku, by stać się aktywnym pierwiastkiem nowego porządku świata. Kolejne poziomy mają ze sobą dość luźny związek, a po każdej ukończonej misji dostajemy nieco kasy (oprócz tej, którą znajdziemy na danym poziomie), czasem także nową broń i albo postać do obsługi. W końcu naprawdę jest z czego wybierać. Mamy i magów, i inżynierów, i wojowników, a nawet zabójców... Super sprawa. Do każdej misji możemy sobie wybrać inną postać, przezbroić ją - mamy przecież wciąż rosnącą pulę kasy, a jeśli nam jej brakuje, można odsprzedać bez strat sprzęt postaci, która nam się już znudziła. Berserker bez zbroi wygląda dziwnie, w lekkiej zbroi ciekawie, ale w ciężkiej i z Ognistym Mieczem po prostu cudownie.

Gramy na starych zasadach gier TPP - lewa gałka odpowiada za kierunek marszu, prawa za ustawienie kamery, spusty to atak i obrona.

Ponieważ najwięcej ciekawego da się powiedzieć o silniku gry, od razu do niego przejdę. Przede wszystkim grafika. Uooooooooch!!! Co za cud! Tekstury obłędne! Przepiękne odbicia na stali, powierzchnia drewna, powierzchnia wody - falująca delikatnie, liście drzew, kora, trawa... Dżiiiiiz!!! A najcudowniej jest wyjść na szczyt wieży i się porozglądać... O raju! To tam wszystko w dole jest!!! I ludki, i domki, i świece w oknach... Niesamowitość! Przesuwa się to wszystko płynniusio... To wygląda po prostu czarująco! Podczas ataku na mury, kamienne konstrukcje kruszą się i rozpadają, przeciwnicy, których tropimy, zrzucają na nas beczki i skrzynie, wysadzają nam pod nogami bomby i beczki z prochem... O rajkusiu! Miodzio!

A ci kolesie! Wojownik walczący mieczami, toporami i młotami. Mag ciskający zaklęcia. Licz wzywający umarłych. Bombardier ciskający ładunki wybuchowe na prawo i lewo.

Inżynier konstruujący pułapki - no, po prostu wszystko. I te różne wdzianka dla nich, i bronie... Aż przyjemnie popatrzeć na krwawe blizny berserkera, odbijające się w lśniącej zbroi nabijanej kolcami. Co tu dużo gadać - obłęd!

Niestety, nieco gorzej rzecz się ma z resztą. Po pierwsze - kolizje. Postacie często stają sobie na głowach, przechodzą po linkach i gzymsach grubości żyłki wędkarskiej, nie mogą zaś wskoczyć na niskie murki, a skaczą sztywno jak manekiny. Czasem przechodzisz nad małą dziurą w podłodze i w nią wpadniesz, czasem zaś dziura jest olbrzymia i stoisz na niej, jakby ktoś przykrył ją niewidzialnymi deskami. W walce z bliskiej odległości ciężko czasem ocenić, gdzie najlepiej uderzać, bo postać znika nam z pola widzenia (kiedy kamera się do niej zbliża). Prowadzenie kamery to natomiast zupełnie osobna sztuka w Enclave - trzeba naprawdę dobrze ją opanować, bo bez tego ani skradanie, ani walka, ani przechodzenie misji nam nie wyjdzie. Najbardziej frustrujące są jednak pułapki. Można przeleźć całą misję, nazgarniać łupów i wszystkiego, tylko po to, by pod sam koniec spaść w jakąś dziurę, która pojawia się absolutnie bez ostrzeżenia. No i woda... Na miłość... Przecież ona wcale nie reaguje na to, że do niej wpadliśmy... Szkoda słów. Myśląc o Enclave należy mieć przed oczami produkt prześliczny, który prześlizguje się przez niemal wszystkie zaimplementowane w Xboxa efekty graficzne z cudowną łatwością i gracją baletnicy. Niestety - jest to także gra, w którą grać jest bardzo ciężko i - odważę się użyć tego słowa - upierdliwie. Wiele dziwnych "wyskoków" silnika, kolizji, inteligencja napotykanych postaci u co słabszych mogą powodować efekty wymiotne. Bez wątpienia jednak Enclave ma najlepiej i naoryginalniej pomyślaną historię świata fantasy spośród wszystkich ostatnio wydanych gier z Final Fantasy włącznie. Fajnie pokazany system polityczny, ciekawe układy i misje, które doprawdy są różnorodne. A to kogoś eskortować, a to coś wykraść - super sprawa. Szkoda tylko, że jak zwykle strona Ciemności wypada ciekawiej, niż strona światła. Trudno.

Dla wszystkich, którzy chcą wabić kolegów i koleżanki do domu "na Xboxa" Enclave jest na dzień dzisiejszy najbardziej wskazaną grą. Dla tych którzy lubią się bawić sami - także, ale przygotujcie się raczej na grę, która wyszarpie z Was nieco nerwów - niczym małe dziecko, którym trzeba się opiekować. Może jednak warto, bo przecież gra pod pewnymi względami jest naprawdę wyjątkowa...

Grabarz

Enclave to jedna z gier prezentujących olbrzymie możliwości graficzne Xboxa. Tekstury są doprawdy rewelacyjne.

Xbox

Koncert efektów graficznych i całkiem niezła przygoda!

- *Wydawca:* Swing
- *Producent:* Starbreeze
- *Liczba graczy:* 1-4

Wykorzystuje: -

GRAFIKA	9
DŹWIĘK	8
MIÓD	7

7.4

Kolejna rzecz, którą wręcz kochamy w Xboksie jest coraz częściej implementowana w grach pełna obsługa kina domowego z Dolby Digital 5.1 włącznie.

Sega GT 2002

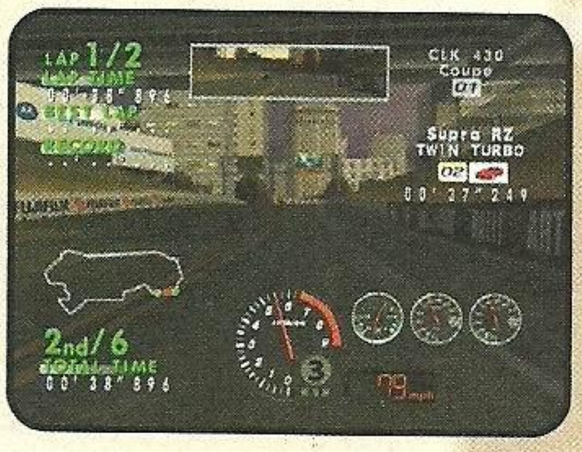
Flagowy racer Segi zajmuje miejsce poza podium w mojej prywatnej klasyfikacji wyścigów na wszystkie konsole. Pierwsze trzy miejsca łatwo jest określić – GT3, RalliSport Challenge i Project Gotham.

To naprawdę nie był dobry pomysł panów z Segi, żeby pierwsze Sega GT na Dreamcasta reklamować jako pogromcę czy choćby nawet konkurenta Gran Turismo. Od tego momentu każda Sega GT będzie porównywana z bliską perfekcji produkcja Polyphony. Bad move, Sega! Nic nie jest się w stanie równać z GT3. Po prostu.

Sega GT 2002 nie daje sobie rady z odpowiedzialnością. Zapowiedzi zazwyczaj prześcigają rzeczywistość i tak jest również tym razem. Owszem, trzeba przyznać, że jest to naprawdę świetna i dopracowana gra, ale... nie jest wybitna czy genialna. Nie zawodzi w tych momentach, w których zawodziła pierwsza część – samochody rzeczywiście lepiej się prowadzą choć leciuteńkie ślady tamtych zachowań pozostały. Nie jest to jednak nic rażącego. Są za to dwie rzeczy, które martwią w Sega GT – stosunkowo nieduża liczba tras i samochodów. Szczególnie, gdy weźmiemy pod uwagę jak trudny i wymagający jest tryb Sega GT – ceny samochodów i części są bardzo wysokie, a początkowo zarabia się naprawdę śmieszne pieniądze.

Do czego zmierzam? Ano do tego, że trzeba naprawdę dużo wyjeździć, aby zebrać jakąś kaskę, a łyżką dziegciu w beczce miodu jest tu fakt, że większość wyścigów odbędziemy po tych samych trasach. Rekompensuje to, w pewnym stopniu, stopień ich skomplikowania. Ale to trochę zbyt mało, bo nawet jeżeli uzbieramy już kasę na jakąś super furę, to przetestujemy ją na tych samych, wielokrotnie widzianych torach. Coś tu jest nie tak – wraz z postępem w grze powinny być dostępne nowe trasy, a im dalej tym fajniejsze i trudniejsze. Tak jednak nie jest.

Samochodów jest mało, ale w porównaniu do GT. Tak naprawdę jest ich tu ponad sto – od obowiązkowych: Honda, Toyota, Mitsubishi - przez Forda, Lexusa, Peugeota, Mercedesa, Audi i Opla, aż do Chevroleta, Dodge'a, Jaguara. Jest z czego wybierać. Niestety, większość jest koszmarnie droga. A z flotą w Sega GT jest naprawdę ciężko – fakt, jest do wygrania pula za każdy wyścig, ale od niej odejmowane są pieniądze za naprawę uszkodzeń (za przejechanie bez stłuczki jest premia) – więc z kilku tysięcy łatwo można zrobić zaledwie kilkaset



dolców. Wystarczy mieć parę „dzwonów" przy dużej prędkości. Trzeba jeździć nie tylko szybko, ale i dokładnie – ciężka noga na gazie nie wystarczy. Niestety, uszkodzenia objawiają się tylko poprzez zmniejszanie się paska uszkodzeń – na karoserii nie ujrzymy nawet jednej ryski. Niekonsekwencja. Pochwalić trzeba programistów za SI konsolowych kierowców – w miarę naszych postępów w trybie Sega GT jeżdżą coraz szybciej i robią się agresywniejsi.

Podstawowym trybem jest Sega GT 2002 i tylko on w zasadzie zasługuje tu na uwagę. Reszta, a w szczególności Chronicle Mode (czyli wyścigi z samochodami z okresów od lat 70 do XXI wieku) jest jakby na doczepkę – warto go rozwinąć w kolejnych częściach gry. Fakt, że to właśnie tam zdobywamy większość z samochodów nie do kupienia w trybie Sega GT to jeszcze za mało. Chronicle Mode rządzi się innymi prawami niż kariera. Samochodów nie da się uszkodzić w trakcie wyścigu, a za zwycięstwa zamiast kasy dostajemy punkty, które przeznaczmy na zakup usprawnień do samochodu (turbo, opony, zawieszenie, wydech i tym podobne). Jest jeszcze normalny wyścig dowolnym samochodem (Quick Battle) oraz jazda na czas. Można także pobawić się z replayami – dodać kilka efektów (negative, emboss, gray scale i tak dalej). Fajna sprawa jak ktoś ma zacięcie montażysty.

W trybie Sega GT są dwa rodzaje wyścigów – Event Race (za kasę) i Official Race, gdzie po każdych trzech wyścigach mamy okazję do zdobycia licencji pozwalającej na uczestniczenie w trudniejszych rajdach. Oczywiście kupujemy wózki i tuningujemy je. Wygląda to podobnie jak w GT3, choć jest trochę bardziej uproszczone. Fajną sprawą jest robienie zdjęć podczas powtórek. W wyścigach Official Race możemy zrobić sześć zdjęć, z których jedno powiesimy sobie potem w naszym wirtualnym garażu jako pamiątkę.

Grafika w Sega GT jest naprawdę świetna, choć GT3 to nie jest. Ani RalliSport czy Gotham. Jest jednak bardzo ładnie. Kolorystyka jest naprawdę doskonale dobrana – lekko przydymione, wyblakłe kolory dają większe poczucie realizmu. Cudne są refleksy świetlne na karoserii wózków, ale rzadko mamy je okazję oglądać, bo najlepszym ujęciem do jazdy jest to sponad asfaltu. Mam jednak zastrzeżenie do samych samochodów. Czegoś im brakuje - nie wiem czy to wina tego, że za bardzo odcinają się od otoczenia, ale wyglądają trochę sztucznie i plastikowo. Oczywiście, są bardzo dokładne wymodelowane, ładnie wyglądają felgi (szczególnie szprychowe), dobrze widać pracujące zawieszenie. Super efektem jest „gorące powietrze" nad torem oraz słońce świecące prosto w oczy – naprawdę oślepia. No i prześlicznie wyglądają powtórki.

Dźwięk ma dwie strony – z jednej świetne odgłosy silników, pisk opon i stłuczek, a z drugiej beznadziejna muza. Na szczęście Xbox ma lekarstwo na takie dolegliwości – możemy podłożyć sobie taką muzę jaką lubimy. Wracając do odgłosów z wyścigu – Sega GT naprawdę dobrze obsługuje Dolby Digital 5.1 – odgłosy dochodzą dokładnie z tego miejsca, z którego powinny. Gdy mijamy samochód z prawej strony, to najpierw słyszymy go słabiej z przedniego lewego głośnika, potem mocniej, a następnie dźwięk zaczyna przesuwać się na tylny lewy głośnik, aby wreszcie zamilknąć. Wtedy słyszymy już tylko własną maszynę – z centralnego głośnika. To robi wrażenie.

Stopień realizmu jazdy jest wystarczająco wysoki jak na mój gust. Samochody prowadzą się doskonale, mają swoją masę, wyraźnie różnią się przyczepnością i podatnością na wpadanie w poślizg. Wyraźnie też odczuwalne są wszelkie zmiany mocy, twardości zawieszenia czy opon. Warto trochę pogrzebać, bo jak wspominałem Sega GT dość szybko robi się naprawdę trudna. Uczucie prędkości jest świetnie oddane, szczególnie gdy dorwiemy się do mocnych bryczek.

Wszystko w Sega GT 2002 jest dobre, lub bardzo dobre. Sporo wyścigów, ładna grafika i świetny dźwięk. Jedyne mankamenty to dość mała jak na obecne standardy liczba tras i nieduża w porównaniu do GT3 ilość samochodów. Zabrakło też porządnego trybu rajdowego, bo ciężko za takowy uznać jedną mroczną i ośnieżoną trasę. Do GT3 jest jeszcze bardzo daleko, ale może za kilka lat... W swojej klasie jest to jednak niemalże obowiązkowa pozycja dla posiadaczy Xboxa.

Marcellus

Ostatni krok

Twórcom Sega GT zabrakło odwagi i nie uczynili ostatecznego kroku w kierunku realistycznej symulacji. Wprowadzili pasek uszkodzeń samochodu, ale co z tego, skoro sprowadzenie go do zera nie powoduje zakończenia dla nas wyścigu czy choćby spowolnienia samochodu. To dodałoby emocji. No i to nie to samo co utrata kilkuset baksów. Podobnie jest z używanymi częściami – co z tego że potrafią odmówić posłuszeństwa w trakcie wyścigu, jak nie powodują jego zakończenia. Najwyżej stracimy kilka koni mocy, zmniejszy się prędkość maksymalna, no i prawdopodobnie miejsce na podium będzie nie dla nas. To by było fajne – szczególnie jako opcja, którą można by włączyć lub wyłączyć na samym początku kariery w Sega GT.

Niestety, SGT2002 nie wygląda tak dobrze jak Gran Turismo 3. Być może Microsoft wyłoży jakąś górę kasy i zrobi wyścigi, które staną do równej walki z dziełem Polyphony.

Xbox

Dobra gra, ale trochę jej brak do wybitnej.

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* WOW Ent.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, własna muzyka*

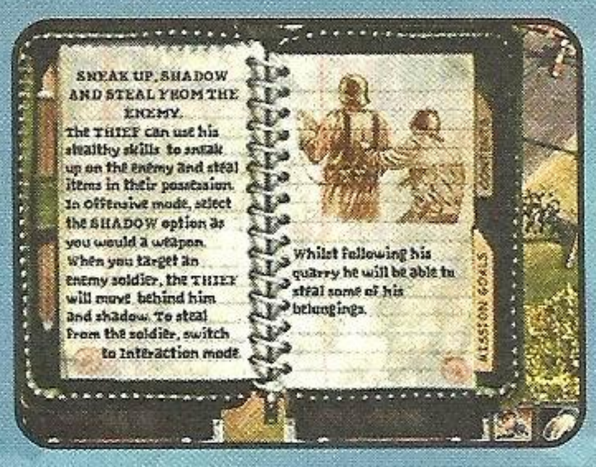
8.7

Commandos 2: Men Of Courage

Commandos 2, pecetowy megahit sprzed dobrych dwóch lat doczekał się wreszcie premiery na PS2. I jak się okazuje - zupełnie niepotrzebnie.

W założeniach Commandos 2 wygląda fajnie. Druga wojna światowa i mały oddział speców od dywersji zrzuconych na tyły nieprzyjaciela. Każdy z nich jest wybitnym specjalistą od czegoś – wysadzania, kierowania pojazdami, obsługiwania radia. Ich zadania są różne, ale łączy je jedno: nieprzyjaciół jest kilka razy więcej i jeśli zauważą naszego człowieka, misja najprawdopodobniej może się nie udać. Jak widzicie, C2 to skradanka pełną gębą. Na Pececie komandosami kierowało się przy pomocy kursora myszki, teraz w roli głównej wystąpi lewy analog.

Konwersje z peceta na konsole mają na ogół to do siebie, że są w jakiś sposób zubożone. Dlaczego tak się dzieje? Sprawa jest prosta: z powodu innej architektury maszyn. Karty graficzne pecetów mogą wyświetlać na monitorach grafikę w wyższej rozdzielczości, dzięki czemu na ekranie widać więcej drobnych szczegółów. W komputerach montowany jest twardy dysk, a dzięki niemu ładowanie danych odbywa się w mgnieniu oka. Wreszcie pecet ma klawiaturę - klawiszom da się przypisać kilkadziesiąt funkcji. Gry na konsole muszą być pisane zupełnie inaczej - ze świadomym wykorzystaniem zalet i omijaniem wad tych maszyn.



A piszę o tym wszystkim dlatego, że Commandos 2 na PS2 cierpi na wszystkie przypadłości pecetowej konwersji i zwyczajnie nie nadaje się do tego, by w nią grać. Szczegółowa grafika w rozdzielczości 1024x768 po skonwertowaniu jej na konsolowe 640x480 jest szara, wyblakła i rozmyta. W pomieszczeniach dosłownie nie widać przedmiotów, które są potrzebne do wykonania zadania. Misje doładowują się w nieskończoność (nienawidzę napisu „Loading"!). Jest to szczególnie ważne z tej przyczyny, że chętni do gry w C2 będą je powtarzać po kilkanaście razy, za każdym razem oglądając upierdliwy pasek doczytywania danych. Wreszcie rozmieszczenie kilkudziesięciu klawiszy na malutkim joypadzie zdecydowanie przerosło autorów konwersji.

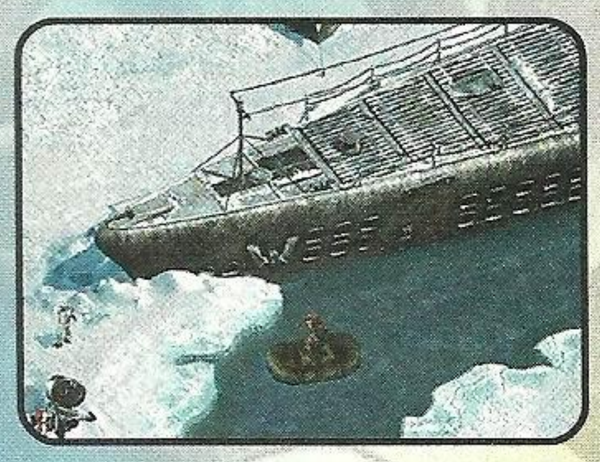
Kombinacje kombinacji przycisków są już tak hardcore'owe, że warto rozpiąć sobie nad telewizorem wielką połać papieru i wypisać je grubym markerem.

Szczerze mówiąc nie tego oczekuję od gier na konsoli. Nie muszą być łatwe, czy mało skomplikowane, ale do diabła niech będą grywalne! Żebym nie musiał w ponad dwugodzinnym tutorialu uczyć się upierdliwego sterowania, które jest tak mało intuicyjne, jak to tylko możliwe. Nawet przejście całego trybu nauki nie daje spodziewanych efektów.

Dzięki temu Commandos 2 jest mniej więcej tak zabawne, jak Saper w Windowsach. Większość tego, co robimy ogranicza się do próbowania kolejnych wariantów, jakie przyjdą nam do głowy. Praktyka: „Dobra, pójdę tym gościem tu – BOOM! – o cholera, mina. Restart. Ładowanie. Dobra, pójdę teraz tam – KABOOM – o, znów mina". Po prostu super. Nie myślcie jednak, że jest tu jakaś swoboda: wszystko można rozegrać tylko w jeden sposób, a cała mordęga w tym, by go odkryć. A, że: grafika jest biedna, czas doładowania długi, sterowanie trudne, a efekty mizerne – zabawy z tego nie miałem prawie żadnej.

Nie wspomniałem jeszcze o jedynym maleńkim szczególe: C2 jest wręcz absurdalnie trudne. Przejście jednej misji to w najlepszym przypadku kilkanaście prób i ciągłego doładowywania tego samego poziomu. Brr.

Kolejna fajna sprawa: przed misją nasi ludzie rozmawiają przez chwilę i zastanawiają się co tu zrobić – szkoda tylko, że nie pojawiają się żadne napisy, nie można też wyświetlić treści dialogu podczas misji. Może to ułatwiłoby sprawę. A tak trzeba łapać na słuch.



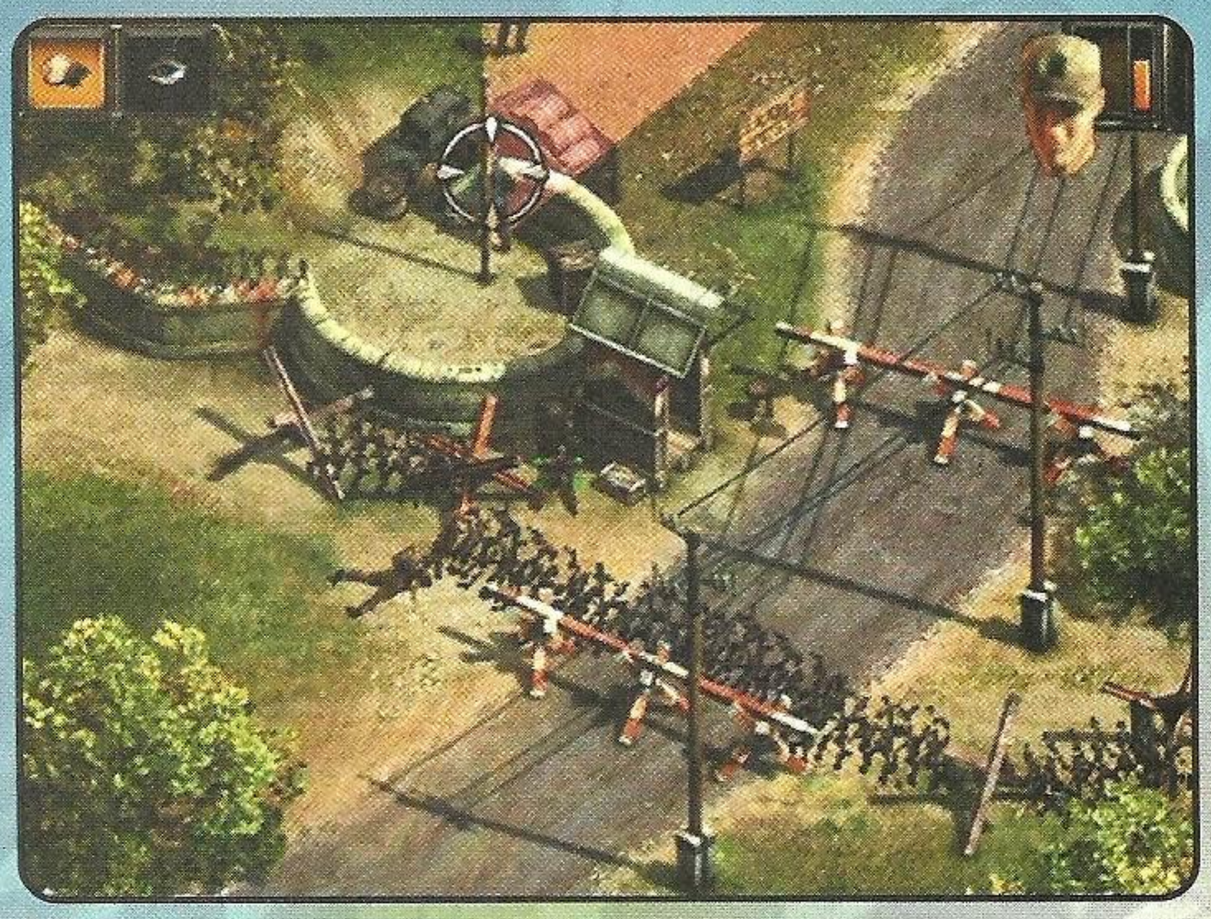
Grafika, jak wspomniałem wcześniej, straciła bardzo wiele na jakości i teraz jest po prostu przeciętna. Całość składa się przecież z dwuwymiarowych bitmap otoczenia i naszych ludków biegających na wierzchu. Zmiana kąta widoku trwa kilka sekund i powoduje dezorientację. Na zbliżeniach szczegóły są rozmazane i słabo widoczne. Powiem szczerze – nie widzę tu nic takiego, czego nie byłoby w stanie pociągnąć PSOne.

Muzyka jest w porządku, podobnie jak głosy lektorów – ale o żadnej rewelacji nie ma mowy.

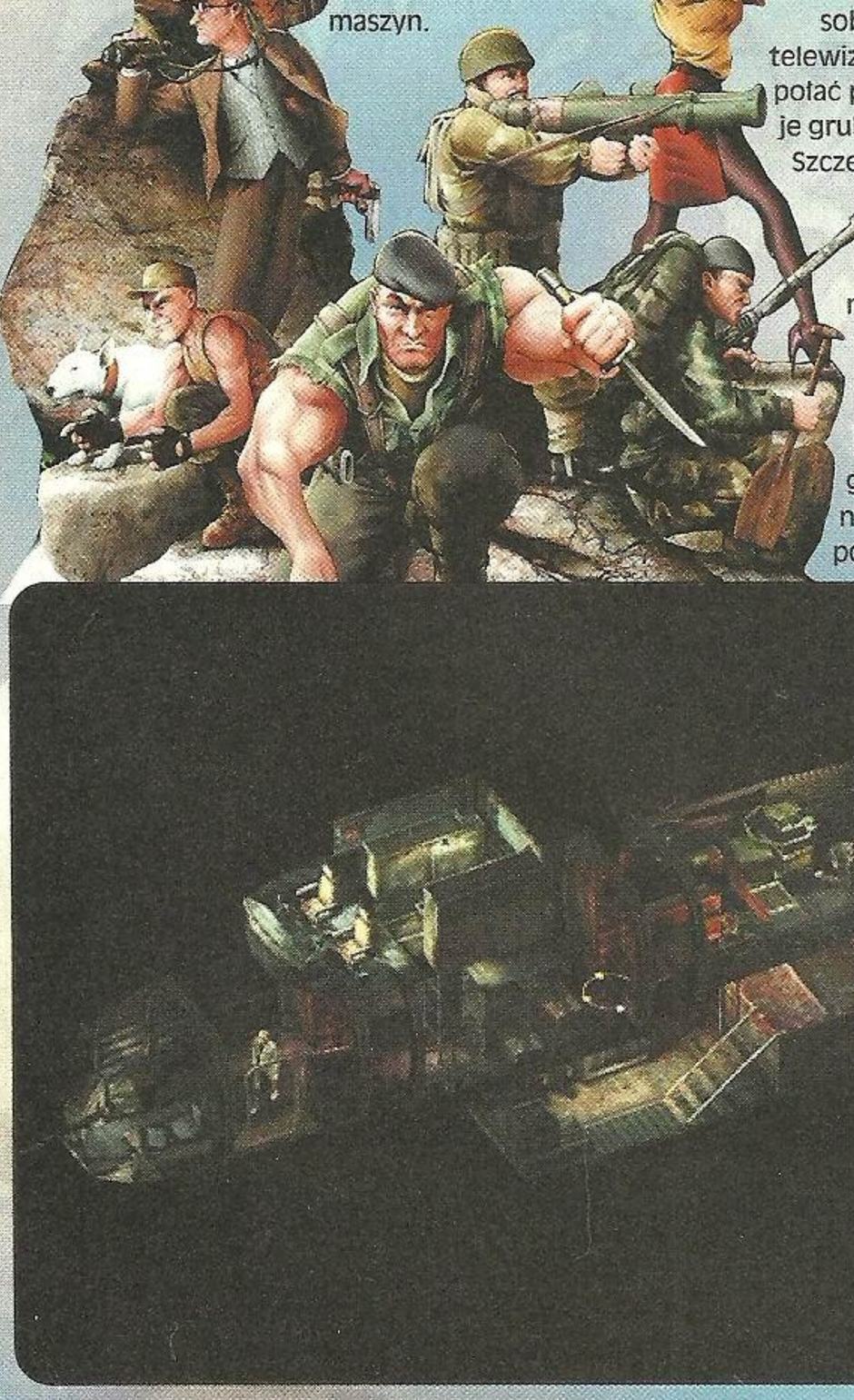
Mimo tego narzekania gra nie jest wcale zła. Rozbudowane i skomplikowane misje na pewno przypadną jakieś grupie ludzi do gustu. Być może znajdzie się kilka spokojnych osób mających masę wolnego czasu, cierpliwość niczym Matka Teresa z Kalkuty i gigantyczną odporność psychiczną na niepowodzenia – oni mogą spróbować się z komandosami na PS2. Nie uchroni to ich jednak przed powolną przemianą w demony nienawiści, rzygające jadem i ogniem z otworu gębowego. Poziom frustracji przy C2 na PS2 może wykończyć każdego.

Niektóre gry niech lepiej pozostaną na pececie, do diabła z tymi komandosami.

Gulash



Podobną techniką graficzną posługiwały się trzy części Final Fantasy wydane na PSOne. Przy sprzyjających wiatrach Commandos 2 poszłoby na PSX.



W zamkniętych pomieszczeniach często trzeba odnaleźć jakieś przedmioty. To prawdziwa katorga, wszystko jest strasznie malutkie.

PlayStation 2

Przekombinowana. Jak dla mnie zbędna konwersja.

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Pyro Studios
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.0

Spójrzcie na łóżko. W The Thing nie brakuje takich - a nawet jeszcze ostrzejszych widoków. Gra tylko dla dorosłych!

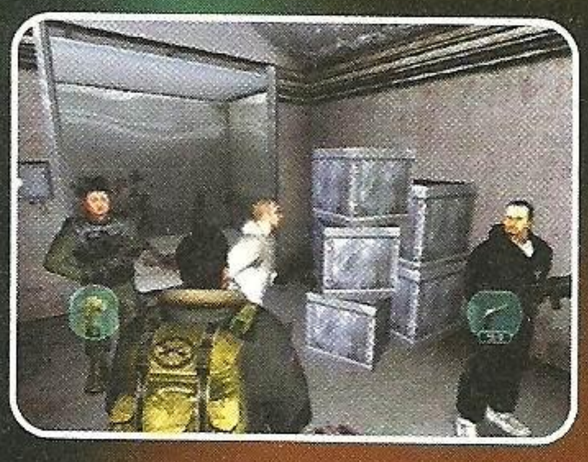
Po upływie pewnego czasu od odstawienia narkotyku (dni, tygodnie, miesiące), objawy mijają, gdyż są efektem ubocznym działania amfetaminy. Gorzej, gdy ludzie w skrajnych sytuacjach i warunkach doświadczają tych niebezpiecznych objawów bez udziału chemii...
Zastosowane w The Thing współczynniki Trust/Fear to doskonale wykorzystany w systemie gry przykład, jak paranoja i strach mogą pokrzyżować Twoje plany. Ludzie, którymi przyjdzie Ci dowodzić to nie bezmyślne cyborgi – każdy z nich ma ludzkie uczucia (przynajmniej w założeniach gry), a dla człowieka jego własne życie jest wartością priorytetową. Gdy zagrożenie może czaić się dosłownie wszędzie, nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie pokładał swych szans na przetrwanie w osobie, której nie darzy zaufaniem. Masz szczęście, bo Ty wiesz, komu z zespołu możesz ufać, a to za sprawą wskaźników reprezentujących psychiczny stan danej osoby. Mamy więc innowację! Ale po kolei...

„The Thing II"?

Gra kontynuuje temat znanego filmu w reżyserii Johna Carpentera pod tym samym tytułem, zaś jej wydarzenia następują po tych znanych już szerszej widowni. Już sam trailer, prezentowany nam przy starcie gry, zwiastuje iście filmowe widowisko. Uzbrojona brygada ratownicza, dziwne wydarzenia, paranoja, brak wzajemnego zaufania - naprawdę drastyczne, a zarazem emocjonujące sceny. Kolejne napisy przewijające się przez ekran telewizora zapowiadają coś naprawdę interesującego: „Where the movie ended... True terror begins". Czy to tylko kolejna, nic nie warta reklamówka? Czytaj dalej.
Jak się szybko okazuje, The Thing trzyma klimat filmu naprawdę mocno. Momentami potrafi emanować nim do tego stopnia, że ciarki przejdą po plecach, a Thing złapie również Ciebie – za gardło. Pierwsze sceny z gry od razu nasuną skojarzenia z filmowym obrazem. Mroźny biegun południowy – Antarktyka, temperatury sięgające –40 stopni Celsjusza, samotna, opustoszała baza, pełna jedynie wypatroszonych ciał i dziwnych stworów, mogących czaić się za każdym rogiem. W tym momencie słyszę, że fani Resident Evil głośno się oblizują. Tak, gra jest mrocznym horrorem, ale to, czy przypadnie Wam do gustu, zależy od kilku rzeczy. Główna różnica polega na sposobie prezentowania akcji. O ile we wspomnianym RE były to statyczne ujęcia, w Devil May Cry interesujący miks, tym razem mamy do czynienia z typową grą tpp. Dokądkolwiek się udasz, kamera podąży za Tobą. Całe otoczenie jest liczone w czasie rzeczywistym przez procesory konsoli, więc możesz rozglądać się do woli. Żadnych wyrenderowanych zawczasu plansz. Po drugie, tak jak w RE, w bazie wraz z Tobą znajdują się Twoi sprzymierzeńcy, ale to Ty nimi dowodzisz. Dzięki temu zabiegowi gra zyskuje nieco strategiczny wymiar. Również o tym, czy Twoi ludzie na długo pozostaną po Twojej stronie zadecydują Twoje poczynania, o czym zdążyłem już napomknąć we wstępie. Teraz wypada mi rozwinąć wątek.

Psychoza

Innowacyjny system Trust/Fear czyli Zaufanie i Strach ma niebagatelny wpływ na całość rozgrywki. Obydwa te współczynniki są przedstawione w menu, tak, byś mógł przez cały czas kontrolować ich poziom. Obydwa mogą być na bieżąco modyfikowane przez szereg czynników takich jak Twoje postępowanie, czy inne wydarzenia niezależne od przedsięwziętych kroków. Przykładowo, żołnierz, któremu odebrałeś broń lub amunicję, natychmiast reaguje na ten krok zmianą swojego nastawienia na bardziej negatywne wobec Ciebie. Kolejne kroki mogą zadecydować o tym, czy będzie on nadal słuchał Twoich rozkazów, czy już wkrótce możesz upatrywać w nim wroga. Nierzadko okoliczności zmuszą Cię do nadwyrężenia czyjegoś zaufania – w sytuacji gdy ranisz kogoś ze swoich podczas walki (lub – co gorsza – poza nią), albo będziesz zmuszony na oczach innych wymierzyć swą broń w głowę towarzysza, w ten sposób zmuszając nieufnego kompana do wykonania rozkazu. To wspaniałe uczucie mieć władzę – ale za jaką cenę? Na szczęście zawsze możesz podbudować zaufanie swoich ludzi lecząc ich, zabijając kolejne obce stwory, dając im niezbędną



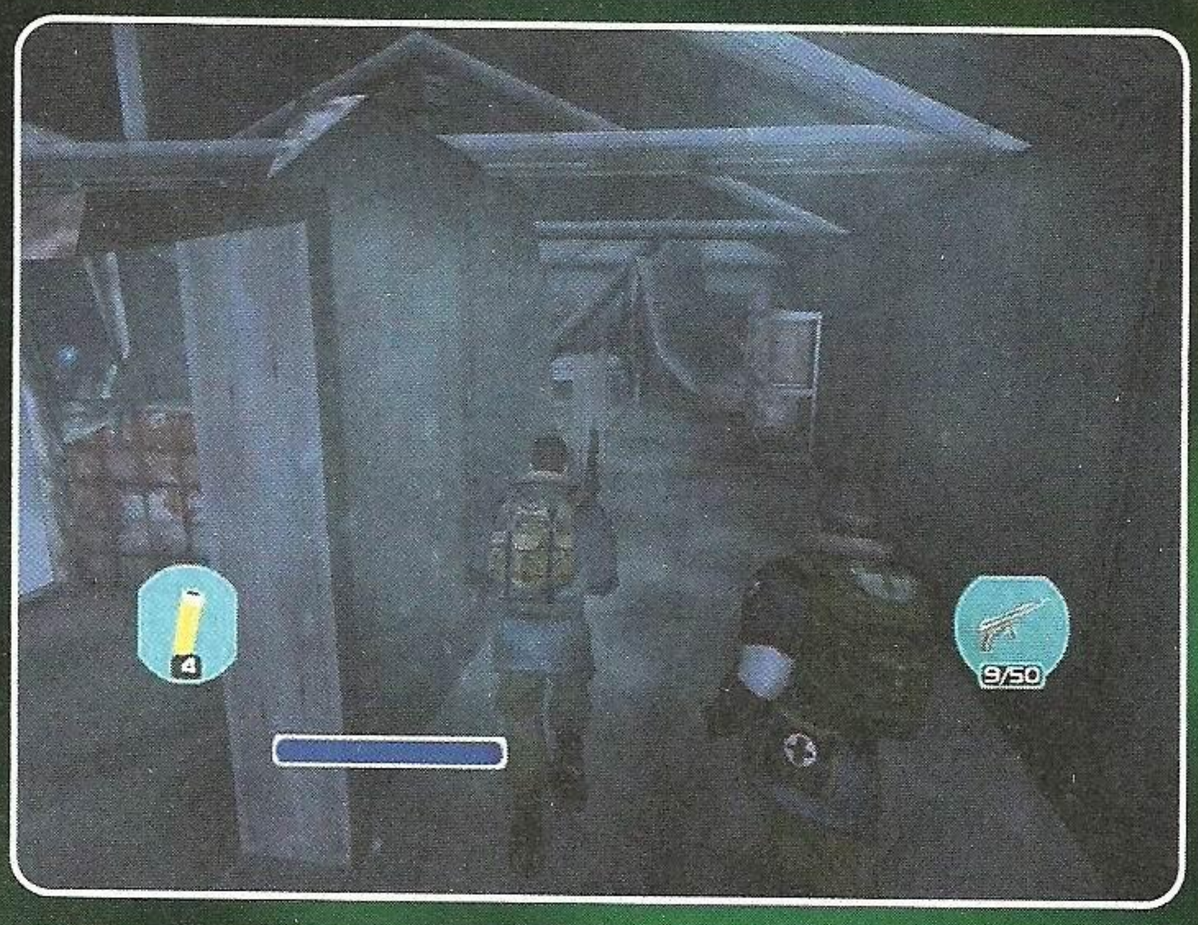
amunicję, broń, czy poddając się testom na obecność infekcji w Twoim ciele. To ostatnie to kolejny element świadczący o pomysłowości twórców „Thinga".
Obok zaufania, pierwszorzędną rolę odgrywa strach. Może być on wywołany szeregiem czynników, ale – tak jak w życiu – jest jak choroba, która paraliżuje i uniemożliwia skuteczne działanie. Twoi ludzie boją się nie tylko, gdy na ich oczach ginie ktoś z grupy lub po prostu widzą zabójcze stwory. Atmosfera niepewności potrafi być o wiele bardziej dotkliwa – chyba każdy z Was może przyznać, że podczas gry w RE oczekiwanie na moment, w którym przez okno wpadały krwiożercze, zmutowane psy, było o wiele bardziej stresujące niż sama walka z bestiami przy akompaniamencie „ostrzejszej" muzyki? Dla mnie tak. Szczególnie, gdy wiedziałem, że zaraz się pojawią, ale nie byłem dokładnie pewien, w którym momencie. Podobnie bohaterowie tej gry – boją się ciemności, przerażających miejsc, dziwnych dźwięków. A biorąc pod uwagę ich położenie, wcale nie wydaje się to dziwne. Radą na ich lęk, prócz dobrego ich uzbrojenia, będą tzw. Adrenaline Hypos, czyli zastrzyki z adrenaliny. Przypomina mi to nieco podawanie żołnierzom podczas ostatniej wojny światowej pewnego środka, składającego się głównie ze wspomnianej we wstępie substancji, by zabić ich lęk i wzmóc czujność...

This is how we do it!

Przez cały czas trwania rozgrywki otrzymujesz tzw. Objectives. Cele, jakie są Ci wyznaczane są naprawdę różnorodne. Głównym jednak jest przetrwanie i tego trzeba się trzymać. Przy okazji przyjdzie Ci odnaleźć parę potrzebnych przedmiotów, kluczy czy trudno dostępnych miejsc, jak przystało na grę action adventure – nie brakuje więc kolejnych zagadek.
System gry może się wydawać nieco skomplikowany, ale tak samo jak i sterowanie, daje się opanować już na samym początku gry. Dodatkowo, zawarty w niej tutorial jest kolejną deską ratunku dla tych wszystkich, którym wydaje się, że szczytem ich możliwości jest opanowanie kilkuprzyciskowego sterowania RE. Na początku w zespole prócz głównego bohatera znajduje się żołnierz, mechanik oraz sanitariusz. Każdy z nich spełnia określone funkcje, a Ty, poprzez wydawanie odpowiednich komend, musisz zrobić z nich użytek. Jeżeli chcesz, aby podążali za Tobą, udali się w wyznaczone miejsce lub masz dla nich jakieś inne rozkazy, wystarczy zajrzeć do menu. Jest na tyle przejrzyste i intuicyjnie wykonane, że nie ma problemu z ustaleniem, która ikona do czego służy. Jeśli już jesteśmy przy ikonach, wspomnę o kolejnym udogodnieniu – by ułatwić nieco graczowi orientację, co jakiś czas nad głowami postaci pojawiają się symbole oznaczające ich aktualny stan. Sygnalizuje to nam, kiedy rozmawiają lub są gotowi do wykonania przeznaczonych dla nich zadań.

Gore!

Gra jest krwawa i brutalna. Podczas walki posoka leje się gęsto a jej odcień jest na tyle dobrze dobrany, że wszystko wygląda dość realistycznie. Niektóre sceny wyglądają naprawdę drastycznie i godne są pod tym względem stawać w szranki z najlepszymi pod tym względem filmami, o grach nie wspominając. Rozpołowione ciała ludzi z dziurami w czaszkach, przez które wylewają się resztki czerwonobrunatnej papki, pełniącej niegdyś funkcję mózgu. Pomieszczenia udekorowane ludzkimi wnętrznościami czy walające się tu i ówdzie kończyny są tu na porządku dziennym. Szczególnie sceny przerywnikowe prezentują naprawdę samą esencję tego, co dosłownie ociera się o nas we właściwej grze. Tych ostatnich jest sporo, są wykonane bardzo sensownie i bez problemu spełniają swoje zadanie, pchając akcję wciąż do przodu, ku kolejnym, zaskakującym wydarzeniom.



Jest ciemno, zimno i nie można prawie nikomu ufać. Niemal każdy horror trzyma się tych zasad, ale The Thing jest pod tym względem wyjątkowy.

Jeśli oglądaliście film, z pewnością wiedza pod tytułem „jak obchodzić się z Rzeczą" przyda się podczas gry. Jeśli nie - koniecznie nadróbcie tę zaległość.

The Thing

Objawy schizofrenii paranoidalnej to jeden ze stanów będących skutkiem dłuższego używania amfetaminy. Są to przede wszystkim stany lękowe, depresje i ogólnie pojęta paranoja, która może doprowadzić nawet do myśli samobójczych. Dla osoby dotkniętej tą przypadłością nie wszystko jest takie, jakie mogło się jej kiedyś wydawać.

„Prawie tak jak w filmach..."

Jeśli już mowa o przerywnikach, nie sposób pominąć elementu szalenie ważnego w tak „filmowej" grze. A jest nim dźwięk. Głosy postaci podłożone są bardzo dobrze. Podczas eksploracji Twoi ludzie przez cały czas wymieniają się uwagami i żywo reagują na wszelkie wydarzenia. Przykładowo, gdy podczas walki któryś z nich wejdzie Ci na linię ognia, usłyszysz „Watch where you are shooting!". Podobnych smaczków jest więcej, co pozwala stworzyć doskonały klimat. Wrzaski rozrywanych na strzępy złowrogich kreatur brzmią równie dobrze – te mniejsze skrzeczą donośnie, większe sztuki zaś potrafią wydać groźny pomruk. Wszystkie pozostałe odgłosy stoją na wysokim poziomie – to bardzo dobrze, biorąc pod uwagę, że jedyna muzyka, jaka będzie Ci towarzyszyła przez większość czasu to wycie wiatru, odgłosy kroków, strzałów, okrzyki ginących oraz bicie własnego serca. Ale w takich grach cisza nie jest złym pomysłem. Polecam granie nocą!

Aliens

Potwory prezentują się interesująco i całkiem groźnie. Nie raz i nie dwa masz szansę wystraszyć się naprawdę mocno, powodowany ich nagłymi atakami. W dodatku, każdy, kto oglądał film, wie, jakie umiejętności posiada ta rasa obcych. Podszywanie się pod ludzką postać to nie byle jaki kamuflaż! Gdy do tego dołożymy jeszcze całkiem wysoką inteligencję stworów, które nie zachowują się jak kamikaze – starają się unikać ognia, na który są wrażliwe, próbują szukać innej drogi, by Cię dopaść! Poczucie bezpieczeństwa daje jednak fakt obecności w grze wielu środków przymusu bezpośredniego.

Mamy więc do dyspozycji prócz podstawowych zabawek jak pistolet czy karabin maszynowy – miotacz płomieni, wyrzutnię granatów, shotguna czyli strzelbę, pochodnię, karabinek snajperski, trzy rodzaje granatów, oraz paralizator, przydatny gdy chcemy jedynie pozbawić przytomności któregoś z kompanów, np. celem rozbrojenia go. Po wyposażeniu swojej ekipy w te cuda można naprawdę poczuć się jak w „Aliens" Jamesa Camerona podczas polowania na zabójcze bestie!

Alone In The Dark

Niestety, animacja wrogów nie jest tak udana jak ich wygląd. Czasami poruszają się nieco komicznie, aczkolwiek nie na tyle, by psuć nam zabawę. Podobnie postacie. Pomimo, iż ich twarze i ruchy mogą się wydawać nieco „kanciaste", szybko przywykniemy do nich, albowiem wcale nie jest źle. Po prostu mogłoby być nieco lepiej. Jeśli mowa o pomieszczeniach – główną bolączką jest to, że czasami jest po prostu zbyt ciemno. To mroczna gra, ale niektóre miejsca trzeba badać praktycznie po omacku, a flary i latarka pomagają niewiele. Poza tym nie mam większych zastrzeżeń. Opustoszała baza wygląda dokładnie tak, jak można ją sobie wyobrazić – zniszczone sprzęty, krwawe ślady walki, długie korytarze, zdemolowane pomieszczenia gospodarcze, gdzie widać jeszcze ślady niedawnej obecności ludzi, jak np. kapiąca z kranu woda. Jest dobrze. Animacja trzyma klasę, chociaż w chwilach większej jatki do płynności jej daleko.

A więc?

Muszę jednoznacznie stwierdzić, że Thing mile mnie zaskoczył. Spodziewałem się kolejnej już kalki Resident Evil, jakich ostatnio pojawia się na rynku całe mnóstwo. Takie gry jak Dino Crisis czy Alone In The Dark 4 (choć poprzednie części były niejako protoplastami RE) nie wnoszą nic nowego do gatunku. Odmianą był Silent Hill, a próby nadania produktowi świeżości widać też w takim Fatal Frame (aka Project Zero), ale to ciągle mało. The Thing oferuje nam naprawdę filmową przygodę, do tego krwawą i potrafiącą nieźle nastraszyć. Stopień trudności jest na tyle wyważony (dostępne trzy poziomy trudności – każdy wiąże się z zasięgiem automatycznego celowania), by nie przyprawiać o frustrację i ból głowy, a jednocześnie dać nieco rozrywki bardziej ambitnym graczom. Przemyślnie rozmieszczone save pointy również robią swoje i czynią zabawę mniej stresującą dla gracza. The Thing jest bardzo dobrym miksem wielu nowatorskich rozwiązań i pomysłów, produktem świeżym, nie powielającym utartych schematów. Wytycza nowe, nieznane dotąd graczom ścieżki i nadaje nowe znaczenie określeniu survival-horror.

Gangsta

Do you like scary movies?

Oparcie scenariusza gry na kanwie filmu to temat tak stary, jak same gry komputerowe. Jeśli weźmiemy pod uwagę horrory i krwawe thrillery, liczba takich tytułów ulegnie znacznemu zawężeniu. Wiele odsłon Draculi czy Frankensteina nasuwa jednak myśl, jakoby korzenie tych gier sięgały jeszcze głębiej, bo przecież wspomniane tytuły oparte są na sławnych powieściach! To ostatnie czasy zaowocowały prawdziwym „wysypem" śmiercionośnych najeźdźców z kosmosu w filmowym wydaniu. Pierwszy był niesamowity „Alien" Ridleya Scotta, a na fali popularności obcych – Crittersów, Gremlinów i innych drapieżców niewątpliwie wypłynął Predator, co poparł swą równie świetną co poprzednio kreacją w drugiej części przygód.
W erze popularyzacji komiksu Predator znalazł szybko uznanie w oczach czytelników komiksów ze stajni Dark Horse, na kartach których, wraz z Alienem toczą wciąż zacięte boje. Tak powstaje wreszcie gra Aliens vs. Predator i koło się zamyka – już niedługo możemy spodziewać się filmu pod tym samym tytułem. Czy wkrótce ujrzymy więc kolejną, tym razem filmową, edycję Thinga, kontynuację wydarzeń z gry? Szczerze mówiąc, wolałbym nie - bo jak to zwykle bywa z sequelami hitów, może okazać się wielkim crapem. Choć może dołączyłby na nasze szczęście do Aliens i Predatora 2, które nie potwierdzają tej smutnej reguły?

PlayStation 2

Krwawy, filmowy miks survival horroru i nowych elementów.

- *Wydawca:* Universal
- *Producent:* CA
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.4

Xbox

Jak zwykle, nieco ostrzejsze tekstury. Poza tym równie dobra!

- *Wydawca:* Universal
- *Producent:* CA
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

8.4

Gdyby tylko ten Gundam Wing na Hyperze miał więcej niż trzy klatki anime'acji na sekundę, to może więcej osób wkręciłoby się w japońskie kreskówki.

Mobile Suit Gundam Federation vs Zeon

W świecie anime aż roi się od kultowych serii. Jedną z nich jest Gundam. Jest to marka rozpoznawana i szanowana chyba przez każdego fana mangi.

Prawdopodobnie już niedługo również w Polsce wszyscy będą wiedzieć co to Gundam.
A to za sprawą programu Hyper, na którym od niedawna jest puszczany serial Gundam Wing.
Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon opowiada o innym rozdziale w tym ciągnącym się od lat tasiemcu. Mianowicie o sławnym roku 0079, kiedy to Federacja potykała się z Zeonem.
Mogę z prawdopodobieństwem sięgającym 100% stwierdzić, że takiej mieszanki w świecie gier z Gundamem jeszcze nie było. Powiem więcej – Gundam Battle Assault 2 recenzowane w tym numerze nie sięga pod względem oryginalności Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon nawet do metalowych pięt.
Dlaczego zaczynam z tak grubej rury? Wyobraźcie sobie, że developerem tej gry jest nie kto inny, jak Capcom, który wydał ją na automaty. Mało? Gundam jest w rzeczywistości czystą arcade'ówką, bardzo podobną w założeniach i realizacji do Spawna. Pewnie po lekturze wcześniejszych, powolnych i taktycznych Gundamów nie spodziewaliście się uderzenia z tej strony? Wiem, że fani łykną tę pozycję bez mrugnięcia okiem, a reszta? To zależy jak na to patrzeć...
Będziemy mogli zasiąść za sterami „mobilnych pancerzy" pochodzących z dwóch stron barykady. Tryby gry to Arcade, VS i Story. W pierwszym wybieramy spośród grupy robotów różniących się opancerzeniem, szybkością i kilkoma innymi parametrami. Po czym wybieramy jeszcze drugiego mecha i rozdajemy broń. Na placu boju szybko okazuje się co nasz „pupilek" jest w stanie uczynić. Całe sterowanie jest uproszczone do maksimum. Są dwa typy ataku, bieganie, skakanie (lub podlatywanie na boosterze)... Ale uwaga – nie ma chodzenia na boki! W sumie to nie „symulator", więc można to przeboleć. Pierwszą bronią zawsze jest jakiś karabin, laser lub bazooka, druga to granaty lub miecz. Jest też potężny atak z bliska (seria ciosów), ale zazwyczaj używa się go dopiero wtedy, gdy zabraknie amunicji. Kiedy już wiemy, do czego nadaje się nasza stutonowa maszyna, przystępujemy do ataku na wrogie jednostki. Zazwyczaj celem naszych zmagań będzie wyeliminowanie wszystkich robotów, czołgów lub statków kosmicznych. Tak – kosmicznych, ponieważ część walk będziecie prowadzić w przestrzeni międzyplanetarnej. Tu sterowanie trochę się zmienia i czasami są problemy ze zorientowaniem się w otoczeniu, ale jest to ciekawe doświadczenie. Tym bardziej, że jest co robić.

Trybu VS chyba nie trzeba tłumaczyć – jest to typowa siekanka dla dwóch osób. Jeśli znudzimy się rozbijaniem sterowanych przez konsolę robotów, to właśnie do tej sekcji powinniśmy się skierować.
Kampania jest rozbudowanym trybem Arcade. Tu zamiast wybierania sobie mecha odgórnie otrzymujemy sztukę. Potem dostajemy się na mapę z zaznaczonymi punktami – najeżdżamy na jeden z nich, czytamy krótkie wprowadzanie i po chwili już zmagamy się z wrogimi siłami. W miarę wygrywania walk otrzymujemy coraz mocniejsze maszyny.
A jak to wygląda w praniu? Gundam, jeśli chodzi o szybkość, jest grą podobną do Armored Core. Za to nie musimy tu uskuteczniać żadnej taktyki. Właściwie wiele rzeczy da się zrobić na „hurra"! Na przykład w misji, w której trzeba zniszczyć wielgachne mobilne działo (jest kilka razy większe od mecha) po prostu wskoczyłem na nie i strzelałem, aż zakończyłem misję sukcesem. Podobnie jest w innych przypadkach. Minimum kombinowania, maksimum zabawy – taka dewiza przyświeca tej grze. A że czasami jest wręcz za łatwo, to już inna historia.
Same mechy są bardzo dobrze wykonane. Są szczegółowe i wyglądają identycznie jak w filmach. Również ich animacja (z małymi wyjątkami) nie pozostawia wiele do życzenia. Czym jest ten wyjątek? Hmm, sprawdźcie sobie mechy Zeonu – biegają jak panienki na wysokich obcasach. Nie wiem, czy jest to zamierzony efekt, ale wygląda przekomicznie.
Za to otoczenie w pewnych momentach woła o pomstę do nieba. Dwa domki na krzyż, trzy drzewka, albo po prostu pusty teren i górki. Poza tym teren jest otoczony brzydką, jaskrawą wstążką, aby pokazać nam, gdzie należy przebywać. Takie rozwiązania na next-genie? Czy naprawdę nie dało się inaczej? Do tego tekstury, jak zwykle na PS2, to jeden wielki śmiech na sali. Aha, a czy musze wspominać o braku ich wygładzania?
Ale najlepsze (jak zwykle zresztą) pozostawiłem sobie na koniec.
Udźwiękowienie to totalna porażka. Zaczynając od panienki powtarzającej przed akcją w kółko tą samą kwestię, przechodząc przez średniej jakości dźwięki towarzyszące bitwom, a kończąc na muzyce. Jest to najgorzej udźwiękowiona gra z Gundamem, w jaką grałem. Szczególnie ten straszny utwór przygrywający przez większość czasu – nawet teraz go słyszę (Its in my head... Its in my head! Aaaarrrghhh...). To jednak nie powinno przekreślać tej gry w Waszych oczach. Wręcz przeciwnie. Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon jest całkiem niezłą pozycją. Myślę, że prostą i przyjemną rozrywką będzie sobie w stanie zaskarbić serca fanów Gundama i nie tylko.

o.g

Gundam: Federation vs Zeon to prosta i przyjemna bijatyka, jednakże w przeciętnej oprawie. Raczej dla fanów anime i serii z mechami.

PlayStation 2

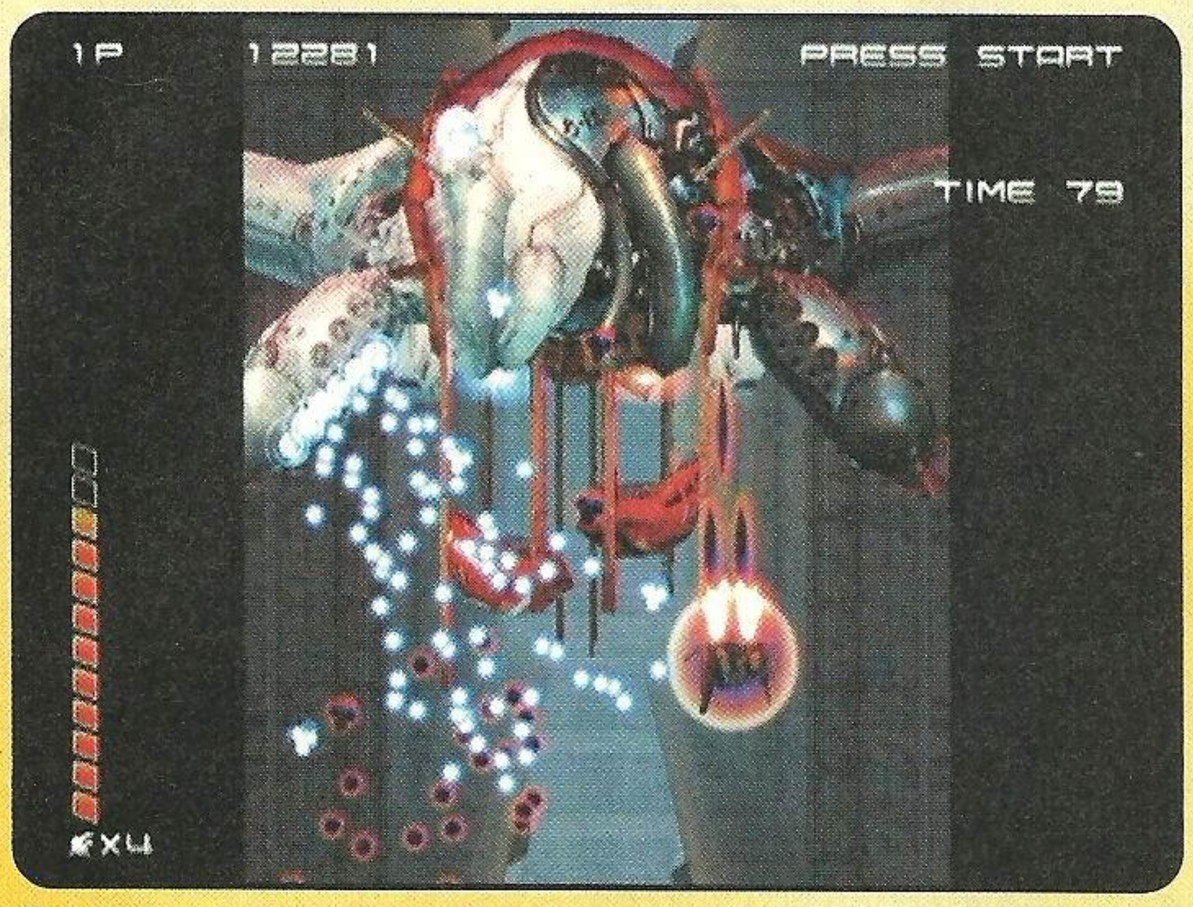
Capcom szaleje - to Spawn z DC, tylko z Robotami.

- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.5



Nigdy, przenigdy nie sprzedam mojego Dreamcasta. Zostanie choćby dla Soul Calibura, Marvel vs Capcom 2... Zaraz. Znajdzie się conajmniej pięćdziesiąt powodów.

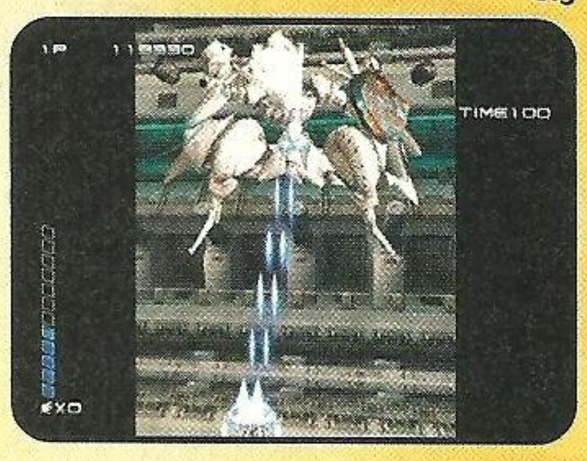
Ikaruga

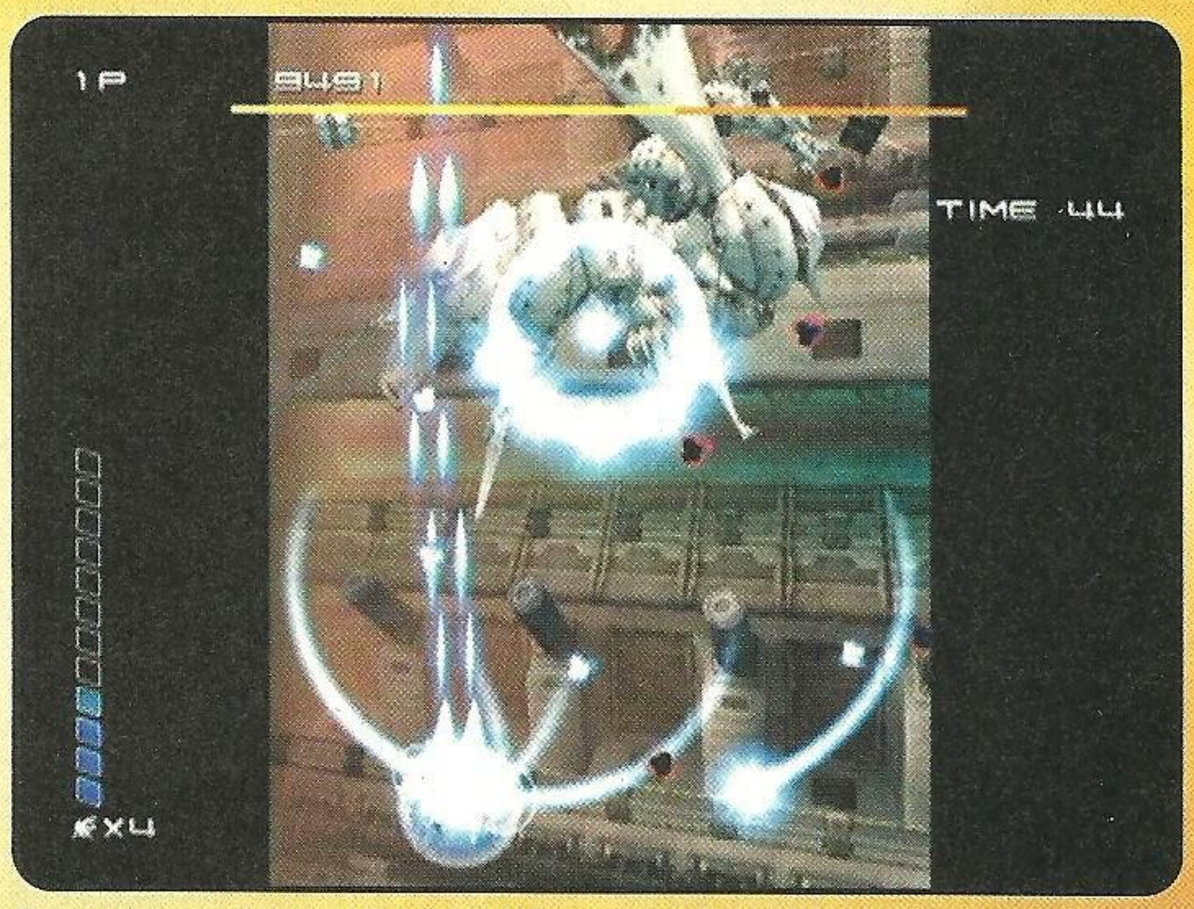
Strzelanina napędzana płytą Naomi i będąca nieoficjalną kontynuacją Radiant Silvergun z Saturna... Ostatnia gra na Dreamcasta, która jednocześnie spowodowała, że w Japonii na pewien czas powrócił do łask fanów... Ikaruga...

Z całą pewnością niewielu z Was kojarzy Radiant Silvergun, ale uwierzcie mi na słowo - jest to jedna z najlepszych strzelanek, jakie kiedykolwiek powstały (jeśli nie najlepsza). To właśnie kodowa nazwa „Project RS-2", jaką nadano Ikaruga na samym początku elektryzowała fanów na całym świecie. Ikaruga miała zdetronizować tamtą grę, ale nie miała być częścią drugą. Ta gra pokazała zupełnie nowe oblicze strzelanek. Oblicze, którego jeszcze żadna gra tego typu nie była w stanie wcześniej pokazać. Statek, którym poruszamy się w przestworzach ma dwie strony mocy. Ciemną i jasną. Przeciwnicy także dzielą się na czarnych i białych. Dotychczas w każdym shooterze przeciwnicy i ich pociski zawsze rozbijały nasz statek w pył. Tu autorzy poszli dalej, o wiele dalej. Wciskając B zmieniamy kolor i właściwości naszej maszyny. Jeśli statek jest ciemny, to czarne pociski nic mu nie czynią. Co więcej, ładują jego pasek super-ataku. Za to białe pociski są dla niego śmiertelne. I odwrotnie - kiedy statek będzie jasny, niedobrze jest spotkać się z czarnymi

pociskami.
Kiedy już odpowiednio napakujemy bar, wciskając A i B wystrzelimy kilka wiązek siejących pożogę. Idąc dalej tym tropem, nasza jedyna broń (nie ma tu żadnego zbierania broni, czy innego dopakowywania) jest silniejsza na nieprzyjaciół o przeciwnym kolorze.
Gra więc w dużej mierze sprowadza się do umiejętnego zmieniania koloru statku, lawirowania między pociskami i nadziewania się na te właściwe. Wydaje się to proste (a może nawet głupie), ale w rzeczywistości jest nieprawdopodobnie miodne. Szczególnie na dalszych poziomach, gdzie trzeba przeciskać się przez ciasne korytarze i w mgnieniu oka zmieniać kolor statku. Również przy bossach jest sporo fajnych aksji, ponieważ każdy z nich zbudowany jest w części z białej, a w części z ciemnej strony mocy mocy i trzeba być naprawdę uważnym, aby nie dać się złapać (szczególnie przy próbie odpalenia supera, co może się skończyć zmianą koloru w nieodpowiednim momencie).
Standardem jest tryb dla dwóch osób walczących na jednym ekranie. Tutaj nabrał nowego wymiaru. Wyobraźcie sobie tylko taką akcję. Wylatuje dwóch dużych przeciwników i zaczynają siać białymi wiązkami. Jeden z Was podlatuje w przód i jednocześnie chroni kolegę oraz ładuje sobie supera. Drugi natomiast zza niego miażdży wrogów ciemnymi pociskami. Po prostu wspaniałe!
Wierzcie mi, przy Ikaruga wszystkie inne strzelanki od razu odpadną. Sam już od pewnego czasu powątpiewałem w ten gatunek gier. Sądziłem, że już nie da się nic nowego wymyślić i każdy następny tytuł będzie powtarzał utarte schematy. Wiecie, jak to jest, gdy każdą grę przechodzi się w godzinę tylko trzymając spust i prześlizgując się między pociskami wrogów? Wieje nudą. Tutaj tak nie jest. Adrenalina skacze, jak wystrzelona z procy.
Gra składa się z raptem pięciu poziomów, ale uwaga – Ikaruga wcale nie jest prosta. Powiedziałbym nawet, że jest to najtrudniejsza strzelanka w jaką ostatnio miałem przyjemność grać. Z pewnością w dużej mierze z powodu owego patentu z kolorami. Założę się o swoje stare kalosze, że nikomu z Was za pierwszym razem nie uda się dojść do końca trzeciego levela. Nawet na najniższym poziomie trudności. Poza tym w to chce się grać i grać i grać... Przegracie i zarzucacie od początku. I tak w kółko. Coś w tym musi być. Może to, że czasy ładowania skrócono do absolutnego minimum i dlatego zaczynanie od pierwszego poziomu nie boli?
Grafika? Nawet nie pytajcie. Ikaruga to taki Soul Calibur wśród strzelanek. Na pewno w końcu wyjdzie jakaś z większą ilością polygonów i efektów, ale na Ikarugę już zawsze będziemy patrzeć pod pryzmatem pierwszego kontaktu i wrażenia, jakie wywołała. Może otoczenie nie jest ultra szczegółowe, ale design i wykonanie to klasa sama w sobie. Wszystko jest tu dopięte na ostatni guzik oraz posadzone na swoim miejscu. Tekstury, wybuchy, animacja bossów, lasery... Ikaruga jest piękna!
Ale nie tylko wizualne. Ikaruga pieści również nasze uszy. Eh, czegoś takiego jeszcze w strzelankach nie było. Symfoniczna pompatyczność połączona z elektronicznym brzmieniem. Kiedy na pierwszym poziomie po krótkim wstępie statek zbliża się do ekranu i ładuje boostery, koniecznie podkręćcie głośność w TV na maksa! Takiej muzyki nie powstydził by się nawet sam REZ!
Cóż więcej mogę powiedzieć? Dreamcast kończy naprawdę dużym fajerwerkiem. Na początku września w Japonii Ikaruga sprzedawała się lepiej od Auto Modellista czy nowych Gundamów na PS2. Ba, była o oczko wyżej nawet od samego Mario Sunshine!
To ostatnia recenzja gry na DC w Neo Plus. W ten sposób żegnamy DC na naszych łamach. Chciałbym, aby teraz każdy z Was przez chwilę zastanowił się nad tym, co się stało. Nad erą, która na zawsze przeminęła...
Legenda nigdy nie umrze!

o.g





Ikaruga jeszcze raz rozgrzeje właścicieli osieroconej konsoli z makaronem w logo. Minęło już tyle czasu, a żal do Segi ciągle gdzieś tam tkwi...

Przewracanie telewizora

W grze mamy trzy widoki na akcję. Dwa takie, gdzie stateczek leci do góry, różniące się tylko szerokością czarnych pasów po bokach. W obu przypadkach owe pasy są dość grube, więc akcja pokazana jest na naprawdę małym wycinku ekranu. Trzeci widok to taki, w którym stateczek leci w prawą stronę ekranu. A teraz uwaga – będzie najlepsze. W tym widoku nie ma żadnych pasów po bokach, więc obraz wypełnia cały ekran! I teraz pytanie, jak postąpić? Granie z widokiem pionowym wybitnie ssie, a przy poziomym można złamać sobie szyję. Są dwa rozwiązania. Pierwsze mniej drastyczne – wystarczy położyć się na prawym boku. Drugie, to... Postawić telewizor na lewym boku. Szczególnie polecamy to rozwiązanie właścicielom telewizorów panoramicznych o przekątnej nie spadającej poniżej 50 cali. Przecież odrobina wysiłku przed grą nie zaszkodzi...

Dreamcast

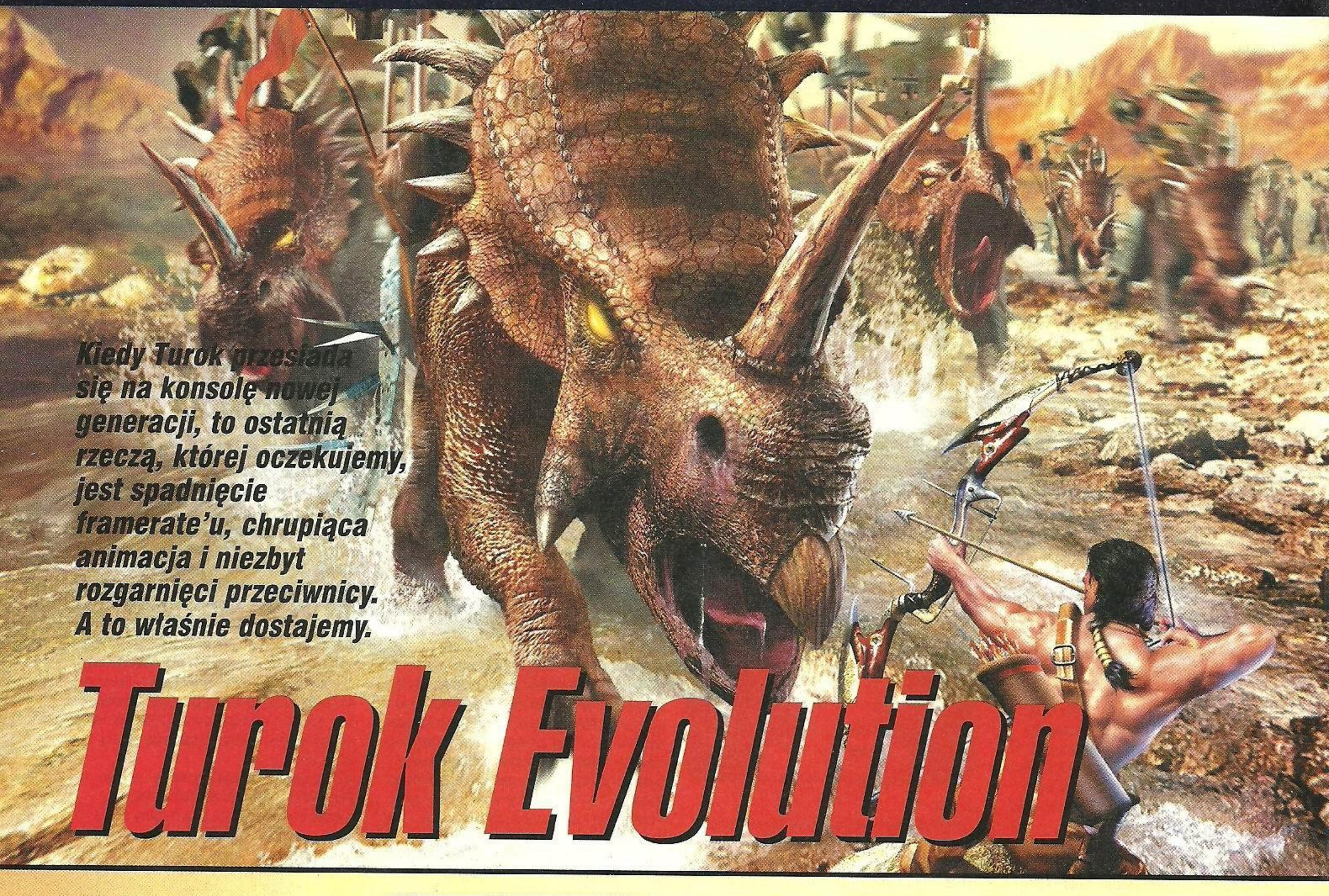
Piękna strzelanina od arcymistrzów z Treasure.

- *Wydawca:* Treasure
- *Producent:* Treasure
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *VMU, VU, VGA Box*

8.9



Kiedy Turok przesiada się na konsolę nowej generacji, to ostatnią rzeczą, której oczekujemy, jest spadnięcie framerate'u, chrupiąca animacja i niezbyt rozgarnięci przeciwnicy. A to właśnie dostajemy.

Turok Evolution

Pierwszy Turok - Tal'Set, walcząc z porucznikiem Brucknerem, trafia do innego wymiaru. Taki slogan reklamowy nie przyciągnąłby do gry zbyt wielu fanów, ale musimy korzystać z tego, co nam Acclaim z Davidem Dienstbierem oferuje.

Inny wymiar to o dziwo kraina zamieszkana przez dinozauropodobną rasę technologicznie uzdolnionych stworków znajdujących się pod wodzą... Lorda Tyrannusa. Złowrogiego nie trzeba nawet dodawać.

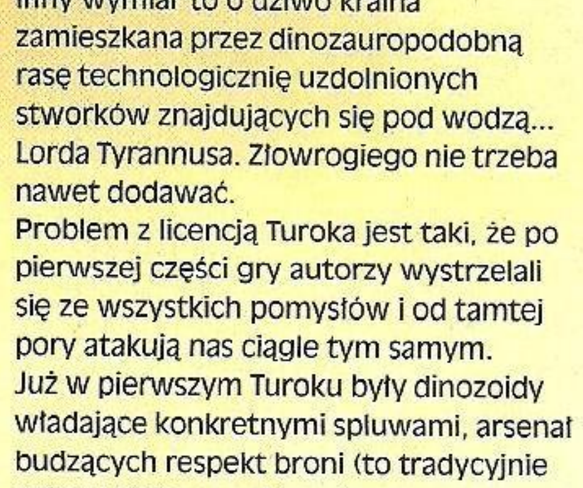
Problem z licencją Turoka jest taki, że po pierwszej części gry autorzy wystrzelali się ze wszystkich pomysłów i od tamtej pory atakują nas ciągle tym samym.

Już w pierwszym Turoku były dinozoidy władające konkretnymi spluwami, arsenał budzących respekt broni (to tradycyjnie najmocniejszy punkt gry) oraz sporo platformowo - przygodowych elementów. Nawet poziomy z lataniem na ptaszysku uzbrojonym w działko i wyrzutnię rakiet nakierowujących były wymyślone przy okazji pierwszej części gry. Tyle, że dopiero teraz je zaimplementowano.

Poziomy latające czerpią pełnymi garściami z klasycznych shooterków z gatunku szynowych, czyli tych, w których poruszamy się po z góry ustalonych ścieżkach. Po pewnym czasie przechodzą

one w shooterki już wykolejone, czyli te rozgrywane na otwartych przestrzeniach. Niestety, na tych drugich wychodzą pewne niedoróbki engine'u. Nasz pterodaktyl lata w miarę normalnie tak długo, jak lecimy prosto, albo nanosimy nieznaczne korekty kursu. Natomiast zawrócić już jest trudniej, bo kamera nie radzi sobie z odpowiednim ustawianiem się podczas zakręcania. Łatwo zaliczyć wtedy trafienie w ścianę lub podłoże. A takie zawsze kończy się restartem poziomu, co pociąga za sobą długie wczytywanie.

Latanie odbywa się zarówno po wąziutkich wąwozach, jak też po większych, otwartych przestrzeniach. Zwykle samo latanie polega na unikaniu różnorakich przeszkód - złośliwie powykręcanych konarów wielkich drzew, podwieszonych pod balony bomb oraz staczających się ze zboczy górskich lawin.



Przeciwnicy może i są niezbyt rozgarnięci, ale atakują stadami. Ważny jest ciągły ruch po planszach. Najlepiej nie zatrzymywać się w miejscu na dłużej, niż sekundę.

Cały problem polega na uważnym przemykaniu wszelkimi wąskimi przesmykami i strzelaniu przed siebie. Latający przeciwnicy mają bowiem samobójczą tendencję do ataków czołowych. Przy ich stanie zdrowia oraz arsenale przypomina to szarżę myszy z wykałaczką na słonia. Uzbrojonego w wyrzutnię rakiet.

Fruwający przeszkadzacze stają się nieco większym utrapieniem na wspomnianych już otwartych poziomach. Mimo to, wciąż starają się wylatywać przed Tal'Seta i to najlepiej w okolicy środka jego celownika. Wystarczy więc naparzać ciągle z działka, które na dodatek ma nieograniczoną amunicję, zaś rakiet samonaprowadzających pterodaktyl zabiera do 20 naraz.

Najgorsze i tak pozostają jednak czołgi i wieżyczki strzeleckie szatkujące nas z ziemi. W trakcie ataków na cele naziemne przekonujemy się aż nazbyt dobrze, że engine gry nie został stworzony z myślą o latanej strzelance. Obraz sprawia wrażenie, jakby nie nadążał za tym, co dzieje się na dole - zwłaszcza przy większej liczbie przeciwników. Fajnie wygląda atak na wielkiego, metalowego kolosa, jakim jest zbudowany przez sługusów Tyrannusa Juggernaut, ale to nie wystarczy, żeby wybronić fragmenty lotnicze.

Największy problem sprawia jednak walka z czasem ładowania, który non stop towarzyszy naszym podniebnym dokonaniom. Zwłaszcza w późniejszych levelach sprawa staje się naprawdę męcząca. Lecimy sobie, lecimy, dolatujemy do wodospadu i akcja nagle

zatrzymuje się, a na ekranie wykwita napis informujący o tym, że właśnie zachowują się nasze postępy. Mamy tu opcję autosave'a, więc o zapamiętywaniu gry w wybranych tylko przez nas momentach nie ma mowy. Checkpointy z poziomów latanych i tak rządzą w porównaniu z tym, co dzieje się na poziomach chodzonych. Mimo to, spadające niczym grom z jasnego nieba momenty zachowywania gry oraz następujące po nich kontynuacje misji w środku lotu po prostu rażą.
Jednak poziomy ptasie to jedynie część z piętnastu początkowo mniejszych, ale później nieco bardziej rozległych poziomów. Nasza rola, podobnie jak w poprzednich grach o Turoku, polega głównie na bieganiu po dżungli, miastach lub wnętrzu statku kosmicznego i rozwalaniu jaszczuropodobnych wstręciuchów.
Przeciwnicy występują w różnych rozmiarach, zestawach kolorystycznych i machają wszelakim żelastwem.
Każda z misji poprzedzana jest króciutkim, jednozdaniowym wstępem, nakreślającym przed nami ogólne założenia misji. Wejdź na górę i rozwal wrogów, uważaj na snajperów albo pomścij swój lud i skop tyłek Brucknerowi. Niektóre misje wieńczą też całkiem fachowe rendery. Jak to zwykle bywa, wszystko na nich wygląda fachowo - poza sylwetkami postaci. Jakość Finalowa to nie jest, ale ogólnie poziom trzyma wysoki.
Przejdźmy może do plusów. Jak zwykle należy wspomnieć o broni - tutaj zawsze było dobrze. Podobnie jest i tym razem. Większość znajdywanych przez nas giwer ma więcej niż jedną funkcję strzelania. Na przykład standardowy pistolet można rozbudować o celownik optyczny i dłuższą lufę, organizując sobie podręczny karabinek snajperski za naciśnięciem przycisku. Precyzyjniejszy jest jednak lubiany przez wszystkich prawdziwych turokersów Tek Bow z nieźlym zoomem. Z łuku można też zresztą strzelać różnymi strzałami - wybuchowe to nic niezwykłego, ale już trujące, ulokowane w ciele przeciwnika wywołują u niego torsje, a następnie śmierć w męczarniach. Kolejnym fajnym drobiazgiem jest karabin plazmowy strzelający w jednym z trzech różnych trybów oraz fachowy flachette gun, który z pojedynczego działka zmienia się w masywny, trzyrurowy obrotowiec. Po rozkręceniu takiej spluwy aż przyjemnie patrzeć na trafianych wrogów. Jest też miotacz ognia wypluwający płomienie albo kałuże napalmu, pokrywającego powierzchnię, na którą pada. Mało efektowna, ale skuteczna jest wyrzutnia rakiet. Po raz pierwszy natomiast zawiódł mnie shotgun – jest jakiś dziwnie nieskuteczny. Potężniejsi przeciwnicy nawet nie przestają strzelać. A wypadałoby, żeby jakoś ich to chociaż stopowało. Ale już moje ulubione wiertło powraca. Tym razem wbija się w liczne cele, a następnie wykręca w fontannie krwi. Mocna rzecz. Niestety, rozwalanie wrogów nie wygląda najlepiej. Póki Tal'Set posługuje się łukiem, animacja trafionych wrogów jest na miejscu. Trafieni rzucają broń, zaczynają uciekać, aby wezwać pomoc - albo naparzać, kiedy widzą, gdzie stoimy. Kilkakrotne postrzelenie z pistoletu potrafi ładnie zdjąć im nogę lub rękę, strzał z łuku w głowę powoduje zniknięcie tej ostatniej i tak dalej. Gorzej wygląda to jednak, kiedy przeciwnik dostaje serią z obrotowca. Kilka animacji trafienia, wygnie się tu i tam, po czym nagle rozpada się na kawałki. Mało spektakularne i za mało soczyste. Tym bardziej, że nagle okazuje się, iż wielki bydlak składał się z pięciu bryłek mięsa na krzyż.
Sztuczna inteligencja wrogów pozostawia sporo do życzenia. Po pierwsze jest bardzo nierówna. Na początkowych poziomach wrogowie są bardzo czujni, śmiertelnie celni i dobrze poukrywani. Ale już w końcowych poziomach zdarzają się goście głupi, blokujący się na przykład na drzewach. Oczywiście nie oznacza to, że końcowe poziomy są łatwiejsze - tam wrogów jest znacznie więcej i to lepiej uzbrojonych.
Dźwięk i grafika nie dostają do obecnych standardów. Niby środowiska w grze są starannie zaprojektowane, ale już dorysowywanie grafiki na oczach gracza to lekka przesada. Modele wrogów, szczególnie tych większych, też są trochę za bardzo uproszczone chociaż już taki tyranozaur wygląda jak trzeba. Chrupiąca grafika także w niczym nie pomaga. Pomimo tego widoki potrafią zrobić wrażenie. Szczególnie te na otwartych przestrzeniach.
Dźwięk jest bardzo nierówny. Muzyka jest naprawdę fajna - dokładnie to, czego spodziewalibyście się po grze o przygodach Indianina biegającego ze swoim Tek Bowem po alternatywnym, mocno zadżunglonym świecie i strzelaniu do dinozaurów. Tutaj bez zarzutu. Ale już dialogi... Fatalne. Szczególnie te, które słyszymy w trakcie misji. Komunikaty wygłaszane przez sojuszników (trafiają się i takie misje) są praktycznie niezrozumiałe. Odgłosy broni są trochę lepsze, ale to akurat żaden komplement. Wrażenie psują też długie czasy doładowywania gry w każdym możliwym momencie. A fakt, że wersja na PS2 jest najgorsza ze wszystkich (Xbox przed GameCube'em) też raczej nie powinien nikogo nastawić pozytywnie.
Jak łatwo zauważyć, najnowsza część Turoka rozczarowuje. Zwłaszcza tych, którzy zęby zjedli na poprzednich częściach i czekali na tę tutaj od lat. Całkowite odrzucenie tego tytułu byłoby jednak przesadą – ostatecznie, w ilu grach możemy tego samego dnia polatać na pterodaktylu, wwiercić się komuś w głowę i wygrać w słusznej sprawie? Ten tytuł ma swoje zalety. Ale...
Powiem może tak. Gdyby słowo Ewolucja w tytule miało sugerować jak wygląda postęp, to właśnie siedziałbym na drzewie i wpierniczał banany. Drapiąc się po głowie owłosioną stopą.

Banan

Szczerze mówąc nad elementem „Panzer Dragoon Turok" mogli jeszcze popracować Ale jak się Wam spodoba - jest taki tryb multiplayer.

Poziomy podzielono na części - co chwila coś się doładowuje. To nie świadczy dobrze o umiejętnościach koderów.

W tym samym czasie w redakcji...

Kiedy Banan w domowym zaciszu zagłębiał się w Turoka na PlayStation 2, postanowiłem rzucić okiem na Xboxowy odpowiednik. A potem na znów na PS2. Jest kilka rzeczy, które się różnią. Oczywiście, grafika. Xbox ma w zanadrzu kilka efektów – gra świateł, lepsze tekstury, albo efekt gorącego, falującego powietrza przy miotaczu ognia czy takiej jednej fuzji. Animacja zwalnia bardzo rzadko. Te drobnostki są zauważalne... Ale nie na tyle, żeby stwierdzić, iż Turok: Evolution na Xboxa ma świetną grafikę! Nie, nie... Jest lepsza, niż gorsza (choć strasznie zblurowana), ale do Halo to hohoho... Różnice dotyczą także oprawy audio – Na Xboksie mamy pełne Dolby Digital 5.1, czyli pięciokanałowy dźwięk przestrzenny. Także jego jakość jest zdecydowanie lepsza. No i na końcu multiplayer. PS2 ograniczone do dwóch graczy, Xbox – pełny support dla czterech padów. A trybów jest kilkanaście.
W ogóle muszę powiedzieć, że choć nie uważam TE za grę dobrą, podoba mi się bardziej niż Bananowi i według mnie zasługuje na nieco lepszą ocenę. Przynajmniej wersja na Xboxa. Stąd też wystawiam całe 6.9.
Złośliwie, Turok Evolution na GameCube ukaże się dopiero pod koniec września – gdy ten numer znajdzie się już w Waszych rękach. O tej wersji napiszemy kilka zdań za miesiąc, ale z tego, co widziałem na E3, prezentowała się lepiej niż na PS2 (animacja w 60 klatkach). [Gulash]

PlayStation 2 — *Ewolucja, ale wsteczna. Można zagrać z nudów.*

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim Austin
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA DŹWIĘK MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.7

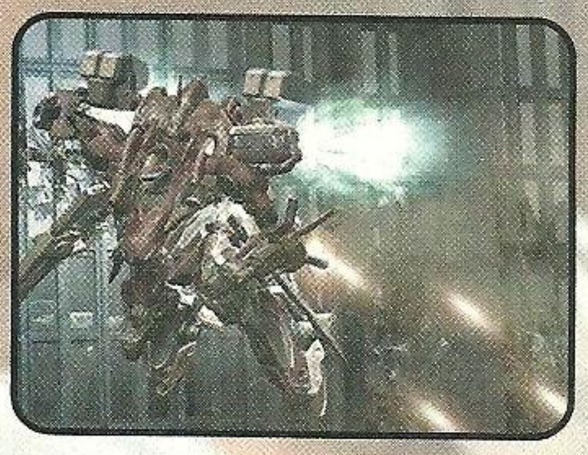
Xbox — *Jak zwylke, nieco ostrzejsze tekstury. Poza tym równie dobra!*

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim Austin
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA DŹWIĘK MIÓD

Wykorzystuje: -

6.9



W Japonii ukazała się specjalna wersja Armored Core z opcją gry w Internecie - chętnych jest całe mnóstwo.

Armored Core 3

Zawód pilota mecha to niełatwa sprawa. O tym i kilku innych rzeczach będziecie mogli się przekonać w kolejnej odsłonie Armored Core.

Armored Core zawsze dawało fanom wielgachnych mechów to, czego potrzebowali. Co? Wielgachne mechy, oczywiście. AC3 nie odcina się od tego schematu. Ba, nie stara się nawet odejść na długość paznokcia od utartych już schematów. Ale czy to źle, skoro kolejne części schodzą jak ciepłe bułeczki?

Tak więc znowu mamy do czynienia z grupą Raven. Jak zwykle pierwsza misja to test, czy gracz gotowy jest na przystąpienie do niej. Nie ma z tym najmniejszego problemu. Szybko kasujemy kilka słabych robotów i zostajemy wcieleni. A tu mały zgrzyt. Autorzy chyba o czymś zapomnieli. Dlaczego nie ma dobrze poprowadzonej fabuły? Wszystko, co dostajemy to gadki przed misją (jeszcze są strzępki informacji, które otrzymujemy poprzez maile)...

A przecież ta gra, aż prosi się o jakieś animacje, choćby te liczone w czasie rzeczywistym. Już nawet nie proszę o jakieś rysowane anime (oglądał ktoś Full Metal Panic?), ale czy dorzucenie chociaż surowych plansz z narysowanymi bohaterami to za dużo? I w końcu chciałbym zobaczyć głównego bohatera. Z kim mam się utożsamiać? Z kupą metalu? Eh, ale panowie z From Software z pewnością wiedzą lepiej.

Okay, reszta to standard nad standardami. Możemy wybrać się na misję i to właśnie czynimy w pierwszej kolejności. Śledzimy odprawę (np. ktoś się tam gdzieś zbuntował i trzeba tego kogoś spacyfikować) i od razu wjeżdżamy na pole bitwy.

Mech potrafi ładnie poruszać się na boki, podlatywać, ślizgać się przy pomocy boosterów, strzelać, wypuszczać rakiety, siekać mieczem. Czyli dokładnie to, co w poprzednich częściach. Wszystkie jest dobrze rozplanowane na padzie i nie ma dużych problemów ze sterowaniem (choć czasami miałem wrażenie, że jednak mogło być lepiej). Warto przyjrzeć się nieco bliżej fizyce mecha, ponieważ to o czym wspominałem w zapowiedzi AC3 nie wyparowało i nadal tu jest. Otóż w magiczny sposób poprawiono jego zachowanie. Maszynę prowadzi się o wiele lepiej, niż w AC2. Może dlatego, że nie trzeba już tak długo czekać na reakcję potwora – na przykład przy wyciąganiu miecza. Ale wracając na pole bitwy. Odpowiednio manewrując kolosem unikamy pocisków przeciwników i bezlitośnie wdeptujemy ich w glebę. Jednym z fajniejszych patentów jest zestrzeliwanie rakiet, co dość sprawnie czynią również nasi wrogowie. Walka jest przyjemna i efektowna.

Po dobrze wykonanej misji dostajemy kasę (ale odliczają nam za wystrzelone pociski i zniszczenia), za którą kupujemy sobie lepsze części do naszego monstrum. Tu AC3 nie zawodzi. Wchodzimy do garażu i jak zawsze dostajemy nieprzebraną ilość karabinów, laserów, mieczy, rakiet, hełmów, rąk, nóg, dopalaczy... Jest tego tak dużo, że trudno zliczyć. Nie wspominam już, że każda z części ma inne właściwości, które rzeczywiście uwidaczniają się podczas walki. Nie zapomniano o możliwości zmiany koloru mecha czy nawet dorzuceniu mu emblematu. Gra nawet wykorzystuje myszkę, ale tylko do namalowania sobie przy jej pomocy jakiegoś logo!

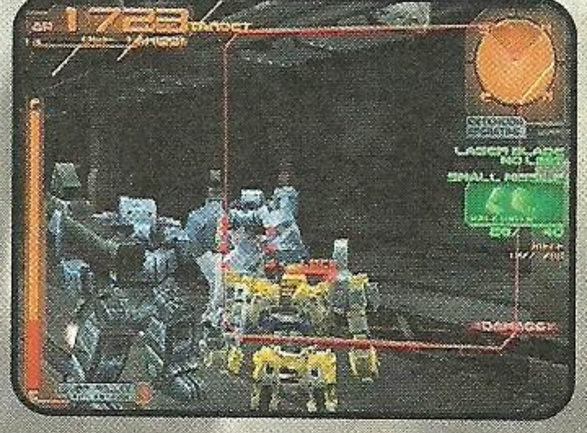
Oprócz zaliczania misji możemy przyjąć wyzwanie od innego najemnika i stoczyć walkę na specjalnej arenie. Są to w większości takie lokacje, jak: opuszczona fabryka, podziemny garaż, ogromny las, teren przy tamie – wszystko w odpowiednich wymiarach, aby można było się wyszaleć. Jako, że mamy tu tylko jednego przeciwnika, jest on odpowiednio sprytniejszy i potężniejszy. Najlepiej przed walką uzbroić się po zęby w najlepszy dostępny sprzęt, a wszystko powinno pójść gładko. W tym trybie AC3 pozwala na jednoczesną zabawę dwóm graczom na podzielonym ekranie i aż do czterech graczy, jeśli połączy się cztery PS2 przez i.Link i huba. Już nie mówiąc nawet o tym, że do tego trybu potrzebne będą cztery kopie gry, to znalezienie huba na firewire w Polsce graniczy z cudem (ja już widziałem– Gsh). Podsumowując – dobrze, że coś takiego znalazło miejsce w AC3, ale w naszych warunkach chyba nikt z tego nie skorzysta.

Jeśli chodzi o to, co widzimy na ekranie, to nie spodziewajcie się rewelacji. Gra nie posunęła się od czasów AC2 pod względem grafiki za bardzo do przodu. Jest naprawdę delikatnie lepiej i do wykorzystania pełnego potencjału PS2 są lata świetlne. A przecież od ostatniej odsłony AC minął ponad rok. Przez ten czas jakość grafiki w grach drastycznie podskoczyła. I choć patrząc na AC3 nie można się raczej krzywić, to czuje się trochę oszukany... Całą resztę już pewnie znacie. Słabe, wyblakłe tekstury (bla bla bla), nieudolne maskowanie niedociągnięć, niezbyt szczegółowe środowisko. I ta tonacja kolorów – szaro-bura... Panowie z From chyba przespali wszystkie odcinki Evangeliona. Szczerze mówiąc bałem się zmienić kolor swojego mecha na bardziej jaskrawy, ponieważ mógłbym wyjść w ekipie Raven na jakiegoś ekscentryka. Ale co tam, przecież nie samą grafiką gra stoi. Na uwagę zasługuje możliwość dowolnego skonfigurowania sobie paneli, które będą wyświetlane na ekranie (wiecie – radar, ilość amunicji itd.).

Efekty dźwiękowe prezentują średni poziom. Może jakością wybuchów, efektami wystrzałów czy gadkami takimi, jak w AC3 można było się zachwycać jakiś rok temu, ale teraz to nie wygląda najlepiej. Jedynie co ratuje sytuację to Dolby Surround Pro Logic II, ale czy tak naprawdę po to kupowaliście drogi sprzęt nagłaśniający, aby słuchać takich sobie wybuchów i średnich gadek? Podobnie, jak w przypadku grafiki udźwiękowienie gier skoczyło przez ostatni czas o dwie poprzeczki w górę. Wychodzi więc na to, że panowie z From powinni zainwestować w dźwiękowców.

W tym miejscu wypada podsumować moje dywagacje na temat Armored Core 3. Z jednej strony fabuła, której praktycznie brak i nienajlepsza grafika, a z drugiej sprawdzone mechanizmy, które wciąż dobrze spełniają swoje zadanie. Jeśli nie przeszkadzają Wam pierwsze dwie rzeczy, a najważniejsze jest dla Was niszczenie i pożoga, lub po prostu kochacie serię Armored Core, to łapcie się za tę grę.

o.g



Jeśli nawet taki fan anime i mechów jak o.g lekko kręci nosem, to znaczy, że grze rzeczywiście sporo brakuje.

PlayStation 2

Seria się nie rozwija, ale w dalszym ciągu bawi.

- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* From Soft
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, iLink*

6.9

Ta misja miała być wykonana „po cichu", ale coś poszło nie tak. Teraz jedyną nadzieją pozostał ten wóz bojowy. Wsiadamy do środka i do ataku!

Conflict: Desert Storm

Krwawy Saddam grubo się mylił sądząc, że jego inwazja na maleńki Kuwejt pozostanie bez odpowiedzi świata. Jeszcze zanim USA wypowiedziało Irakowi otwartą wojnę, na terytorium rządzonym przez dyktatora pojawili się działający w ukryciu komandosi.

Od dawna miałem ochotę na grę reprezentującą ten gatunek. Taktyczne symulatory oddziałów specjalnych rozpleniły się na pececie w prawdziwie hurtowych ilościach – całe serie Rainbow Six czy Delta Force to tylko wierzchołek gigantycznej góry. Po kilku podejściach do wspominanych tytułów zniechęciłem się, a to z dwóch powodów. Po pierwsze, nie przepadam za graniem na komputerze. Po drugie zaś, zawsze doprowadzało mnie do szału wydumane i nazbyt realistyczne podejście autorów. Nie chce mi się planować misji w nieskończoność i nie chcę ginąć od pierwszej kulki, którą wystrzeli w moją stronę terrorysta.

Z odsieczą przychodzi Conflict: Desert Storm, chyba pierwsza gra na konsole w udany sposób balansująca na krawędzi symulatora i strzelaniny. Gdy uruchamiałem tę pozycję po raz pierwszy, nie przypuszczałem, że po prostu wpadnę w ekran, a konsolę wyłączę dopiero o piątej rano. To nic, że następnego dnia miałem zapuchnięte oczy i łapy bolały mnie od ściskania Xboxowego pada. Chciałem grać dalej. I grałem...

C:DS traktuje o operacji Pustynna Burza, czyli o braterskiej pomocy udzielonej Kuwejtowi przez siły zbrojne NATO. Gracz nie stanie jednak na otwartym polu oko w oko z armią strasznego Saddama, ale poprowadzi niewielką grupę komandosów działającą na tyłach wroga do licznych zadań dywersyjnych. Oddział składa się z czterech członków: dowódcy, snajpera, speca od walki z bronią pancerną i lekarza-sapera. Oczywiście, wszyscy są wyszkolonymi żołnierzami i bez problemu radzą sobie zarówno z karabinem maszynowym, jak i bazooką czy medkitem. Jednak każdy z nich jest w czymś najlepszy. Jeśli do dyspozycji jest tylko jedna bazooka, a zbliża się czołg, to lepiej, żeby wywalił do niego spec od pancerniaków – inny może po prostu spudłować. I wiadomo, że po rannych najlepiej wysłać lekarza – ich rany będą się goić szybciej, żwawiej też wrócą do akcji po jego zabiegach. Gracz szybko nauczy się wykorzystywać ich cechy. Podczas gry można wcielić się w dowolnego komandosa – przełączanie między nimi odbywa się przy pomocy cyfrowego padzika. Można także wydawać rozkazy pozostałym. Głównie: „Do mnie" i „Zostań w tym miejscu", choć można na przykład pokazać żołnierzowi dokąd ma pójść. Są to proste, podstawowe komendy, które doskonale sprawdzają się w akcji i więcej naprawdę nie trzeba. Uzyskuje się je przez kombinacje przycisków, ale nie są tak skomplikowane jak na przykład w Commandos 2. Ważna sprawa: gdy gracz kieruje jednym żołnierzem, pozostali działają – według rozkazów, ale działają. Misje są dość zróżnicowane, ale przeważa w nich jedno słowo: zniszcz. Składy paliwa i amunicji, samoloty w hangarach, radary, wyrzutnie SAM-ów czy batalion czołgów. Ale są też i inne, jak choćby pierwsza, polegająca na odbiciu naszego snajpera trzymanego w niewoli, czy ochrona emira Kuwejtu uciekającego z miasta, na które szturmują oddziały Husajna. Jest świetna misja polegająca na trzymaniu pozycji – śmigłowiec, którym odlatywali nasi ludzie po dobrze wykonanej misji został zestrzelony i trzeba utrzymać oddział przy życiu, zanim nie nadleci kolejny „ptak". Misje rozgrywające się na pustyni przetykane są akcjami w mieście, a wtedy to już jest totalny Black Hawk Down (obejrzyjcie ten film! Koniecznie!). Brakuje tylko miliona Somalijczyków w roli mięsa armatniego, ale wystarczą nawiedzeni fanatycy Husajna i ich czołgi. Potem nasi ludzie wsiądą do opancerzonego pojazdu (heh, jak w Halo) i cały czas można się przełączać między nimi... Wypas! W sumie misji jest piętnaście i są dość długie, a część z nich będziecie powtarzać po kilka razy. Uzbrojenie jest takie, jakiego można spodziewać się po komandosach. Noże, pistolety z tłumikami, lekkie i ciężkie karabiny maszynowe, granaty, granatniki, wyrzutnie przeciwczołgowe i przeciwlotnicze, miny, C4... Uff. Są bronie zdobyczne – na przykład ruskie panzershreki będące na wyposażeniu wąsatych fanatyków – nie raz uratują Wam tyłek, gdy napierać będą czołgi.

Jak już wspominałem, gra jest doskonale wyważona i każdy powinien znaleźć tu coś dla siebie. Żołnierze nie giną od razu – przez pewien czas są ranni i wystarczy podejść innym komandosem i użyć apteczki, a zaraz wrócą do działania. Jeśli ten nie zdąży, cóż – KIA i nowy rekrut od następnej misji.

Można toczyć otwartą walkę z przeważającymi siłami wroga – biegając całym oddziałem i siejąc zniszczenie przy pomocy karabinów maszynowych. Można też pomyśleć taktycznie i przydzielić komandosom osobne zadania, wysłać ich w różne punkty mapy. Prosty przykład – snajper na górę i niech robi osłonę, dwóch żołnierzy po bokach w odległości powiedzmy dwudziestu metrów od dowódcy i do przodu. Wreszcie nic nie stoi na przeszkodzie, by cicho i cierpliwie skradać się, podpełzać i załatwiać wroga nożem – po cichutku. Zresztą nawet gracz konsolowy, przyzwyczajony do nieustannego parcia do przodu szybko się zreflektuje i zacznie kombinować. Bowiem już po kilku misjach poziom trudności wzrasta. Ale to dobrze, bo gra bez wyzwania to żadna gra.

Grafika jest porządna, choć bez rewelacji. W sumie pustynia to pustynia... Piach, wszędzie piach. Są kaniony, nieliczne drzewka, czasem zerwie się burza. Postacie są dobrze animowane, przeciwnicy efektownie giną, a strzały pozostawiają smugi światła. Owszem, animacji zdarza się tu i ówdzie chrupnąć. Na PS2 nawet bardzo często, nad czym ubolewam. Ale nie psuje to radochy z zabawy w wojnę. Krótko mówiąc - podoba mi się. Z dźwiękiem jest tak, że efekty są świetne, a muzyka do kitu. Na Xboksie można podłożyć swoje kawałki, ale posiadacze PS2 są zmuszeni do wysłuchiwania kilku nędznych motywów w klimatach „Alladyna". Za to efekty nie zawodzą: są krzyki i jęki, świst kul, wybuchy.

Conflict: Desert Storm to świetna gra i bez wahania polecam ją wszystkim zainteresowanym tematem. I jest jeszcze tryb kooperacji dla 2/4 graczy...

Gulash

Wybór broni, czy wydawanie poleceń komandosom szybko staje się intuicyjne. Wbrew pozorom na joypadzie można to odpowiednio rozplanować.

PlayStation 2 — *Świetna gra taktyczno-zręcznościowa. Momentami trudna.*

- *Wydawca:* SCI
- *Producent:* Pitoval
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.0

Xbox — *Bardziej płynna animacja, ale szczyt Xboxa to nie jest.*

- *Wydawca:* SCI
- *Producent:* Pitoval
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wykorzystuje: -

8.1

Prisoner Of War

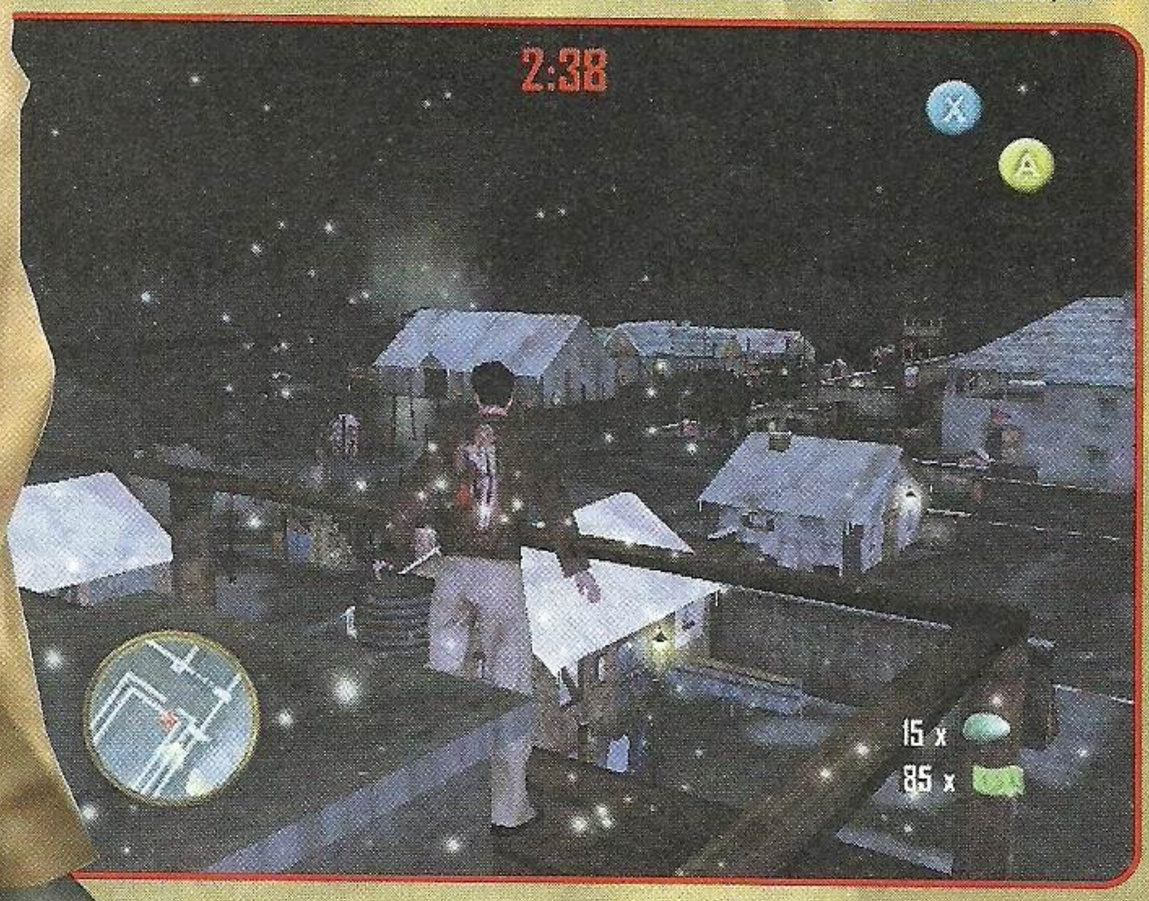
Jakieś dwa lata temu pewien amerykański naukowiec próbował udowodnić światu, że żadne obozy koncentracyjne nie istniały, a wszystko to spisek żydowski przeciwko żołnierzom niemieckim, którzy po prostu mieli dbać o ich czystość.

Jak się dowiadujemy z licznych filmów i nielicznych gier, klasyczne życie w obozie jenieckim polegało na: a) spaniu, b) jedzeniu, c) apelach, d) spacerach i e) obmyślaniu planów ucieczki.

Prisoner of War nie jest jednak - na szczęście - grą, która opowiada o losach więźniów obozów koncentracyjnych. Byłoby pewnie zbyt drastycznie. Mamy za to oficerskie obozy jenieckie i możliwość prowadzenia serii ucieczek. Wcielamy się w postać kapitana Lewisa Stone'a - pilota amerykańskiego, który zostaje strącony podczas lotu szpiegowskiego nad linią frontu. Do domu niedaleko, obóz - przejściowy, więc czasu mało - trzeba brać nogi za pas. I to jest właśnie pomysł twórców na tę grę. Mamy serię obozów jenieckich i będziemy z nich uciekać. Jak? Głównie zdobywając kolejno poszczególne, niezbędne do tego celu elementy. Czy taki pomysł na grę Wam się podoba? Prawdę mówiąc mnie zrazu niespecjalnie przypadł do gustu, ale z czasem...

Witamy w piekle!

Wyobraźcie sobie następującą, jakże prostą sytuację. Trafiamy do obozu jenieckiego. Dowiadujemy się, że jest to obóz tymczasowego pobytu - niedługo poślą nas w jakieś gorsze miejsce, a tymczasem musimy tu spędzić kilka upojnych dni. Faszyści są nieprzyjaźni, ale stać ich na dowcipy z przetrzymywanymi i specjalnie się nie czepiają. Już pierwsze kroki w obozie informują nas o tym, jak będzie wyglądać gra. Podstawą jest plan dnia, którego trzeba przestrzegać. Najważniejsze pory: posiłki i apele (poranny i wieczorny), na których koniecznie trzeba się pojawić. Raz nas nie ma i zaczynają się poszukiwania. Jeśli więc uciekać, to tylko w dłuższych przerwach. Jest też kilku współwięźniów. Oni mają już jako taki staż w obozie, wiedzą kto gdzie się kręci, skąd wziąć najpotrzebniejsze rzeczy - to przydatne znajomości. Wizytę zaczynamy więc od rozpoznania „who is who" i odszukania osoby, która stanowi pierwsze ogniwo w łańcuszku tej części scenariusza. Niestety - Prisoner of War jest grą dość liniową. Choć łazić możemy sobie dowolnie, to i tak kolejność działania jest ściśle określona przez autorów i w zasadzie nie można na nią w żaden sposób wpłynąć. A wygląda to mniej więcej tak: usłyszeliśmy gdzieś, że jeden z więźniów ma na zbyciu pastę do butów, która świetnie nadaje się do zaczerniania twarzy. Uderzamy więc do niego. On z kolei bez pardonu oświadcza nam, że owszem - taki sprzęt ma, ale nie odda go za darmo. By go przekonać, musimy się wyprawić do izolatki i stamtąd wykraść kilka interesujących sprzętów na wymianę. Czekamy zatem na przerwę obiadową (można ten czas przewinąć), bo wtedy otwiera się wielka brama wiodąca do stołówki, za którą jest izolatka. Czekamy aż strażnik przejdzie obok i za jego plecami wspinamy się przez mur, do budynku izolatki. Dalej już z górki. Za zdobyte fanty dostajemy informację o istnieniu pewnego klucza, który można zdobyć przekradając się do baraków żołnierzy. Niestety - przed barakami permanentnie przesiaduje strażnik i w zasadzie nie sposób go obejść. Przydaje się tu jeden z naszych towarzyszy, który proponuje pomoc. On skupi na sobie uwagę faszysty podczas porannych ćwiczeń, a my mamy chwilkę na przeniknięcie przez płot, do baraku. Super. Czekamy do ćwiczeń i dajemy znak partnerowi. On natychmiast rzuca się do siatki i zaczyna udawać, że wymiotuje, a potem mdleje. Strażnik podchodzi do niego - mamy jakieś trzydzieści sekund, żeby znaleźć się znów w punkcie wyjścia, na bezpiecznym terenie, ale już z kluczem w ręku. Kiedy wreszcie mamy pełen zestaw narzędzi i innych "pomocy naukowych", docieramy do informacji "jak zbiec". I zbiegamy. W tym małym

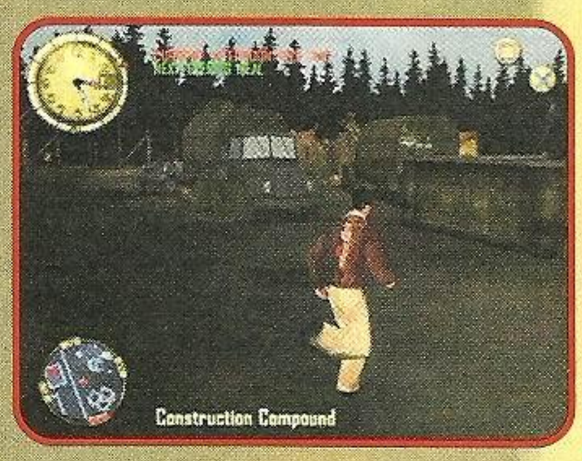


Nie powinno Cię tu być o tej porze! Dostrzeżony przez faszystów jesteś narażony na porcję ciepłego ołowiu...

fragmencie streściłem Wam w zasadzie całą grę Prisoner of War - a właściwie to, na czym polega. Widzicie tu pewien schemat, prawda?

Zagraj z diabłem w kości!

A jak się gra w Prisoner of War? W zasadzie nie jest hitem, choć takim mianem przez długi okres chciała się szczycić. Po pierwsze, ze względu na swój wątły pomysł ciągłego skradania się. W zasadzie nie spodziewałem się (wyznam Wam to), że kiedyś pojawi się skradanka, która mnie nie przyssie do telewizora. Uwielbiam skradanki.
Ta jest dobra - fakt, ale ma pewne nie do końca udane elementy, które postaram się opisać, żebyście mogli ocenić sami. Otóż jest w grze radar, który wygląda dokładnie jak ten z Metal Gear Solid. Czyli kropka i pole widzenia strażnika. Użyteczne, nie? No nie do końca. Strażnicy mają latarki, a z wież wartowniczych świecą po całej okolicy potężne halogeny. Tego w żaden sposób radar nie uwzględnia. Więc w zasadzie trzeba mieć wszędzie oczy. Wszędzie? To znaczy gdzie? No właśnie. Powiedzmy kilka ciepłych słów o kamerze. Cóż - zdecydowanie zły pomysł. ***(Pamiętajcie, że ta gra jest niezła, a teraz piszę czego jej brak, żeby była doskonała).*** Więc zły pomysł z tą kamerą. Niewiele widać, często szaleje nie wiadomo gdzie - ciężko ogarnąć widokiem to, co akurat jest ważne. Fakt - lewą gałką kierujemy poczynaniami ludka, prawą zaś ruchami kamery. Niestety - w pomieszczeniach kamery nie można regulować. Najgorszą "manierą" kamery, albo może finezją autorów gry, jest to, że kiedy wychodzimy z trybu czołgania się, kamerzysta niezłomnie ląduje z kadrem na pośladkach naszej postaci. Poza komizmem tej sytuacji, jest to dobry przykład na to, że kamera nie spełnia wymogów skradanki, w której musi naprawdę pokazywać wszystko, co jest ważne. Kiedy przestajemy się czołgać, to już powinniśmy widzieć co się dzieje wokół: czy ktoś idzie, czy nie pełznie w naszym kierunku światło szperacza... Niestety - najpierw ręczne centrowanie kamery, a potem dopiero rozglądanie się. Trochę to uciążliwe. A chodzenie po obozach to naprawdę nie jest gra w klasy - wystarczy znaleźć się w stołówce poza porą posiłku, podejść za blisko płotu, stanąć na drodze SS-mana - za wszystko dostaje się mniejszy lub większy łomot. Oczy trzeba mieć wszędzie, a mamy je - nie powiem gdzie, bo choć może byłoby to wulgarne, ale za to bliskie prawdy. Szkoda.



Poczuj na plecach ogień piekielny!

Czego by o Prisoner of War nie powiedzieć, trzeba mu przyznać, że nieźle oddaje klimat tego typu obozów. Obozy są trzy, a rozdziałów gry pięć. Choć nigdy w takim przybytku nie byłem, domyślam się, że mniej więcej tak właśnie może wyglądać panująca tam atmosfera. Permanentna inwigilacja, dokładnie wyznaczone ścieżki, po których możesz spacerować, ograniczony teren. A do tego wszystkiego jeszcze zegar, który mówi Ci o której masz wstać, jeść, spać i kiedy masz czas na pójście do latryny. Dwa dni i masz dosyć. Z początku myślałem czy sobie nie poegzystować w tym obozie, pobawić się, popsocić... Ale to naprawdę zaczyna być nie do zniesienia. Ciągłe deptanie po piętach, sztywny plan... Każdy zaczyna szukać rozrywki. A to na płot się wespnie, a to sprawdzi czy zauważą go z wieży, kiedy kucnie za murem. I w końcu przychodzi decyzja o ucieczce. Tak dalej po prostu nie może być. Świetne jest to, że praktycznie mamy tu do czynienia z najbardziej naturalnym wciągnięciem gracza w rutynę rozgrywki, z jakim się dotąd spotkałem. Brawa na stojąco!

Nie zobserwowaliśmy większych różnic w obu wersjach - także, jeśli chodzi o grafikę. To po prostu ta sama gra na dwie platformy - trend spotykany coraz częściej.

Grafika w P.O.W. jest momentami nieco przestarzała. I nic w tym dziwnego - prace nad grą rozpoczęły się ładnych kilka lat temu.

Tylko Bóg jest nieomylny

Oczywiście gra nie ustrzegła się kilku błędów. O niektórych już wspominałem. Na przykład praca kamery. Ciekawą niedogodnością jest także przenikanie światła przez obiekty. Wygląda to na przykład tak. Uciekamy. Środek nocy. Ciemno. My elegancko umorusani pastą i w ogóle. Przed nami beczki z ropą. Dalej - na drugim planie wieża wartownicza. Snop światła podąża w naszym kierunku. Kucamy za beczkami. Niestety - światło jakoś dziwnie przeciska się między nimi i podnosi się wrzawa. Żeby to były tylko promyczki, byłoby w porządku. Ale nie, pozostają wielkie placki światła.
W zasadzie grafika nie stoi na jakimś rewelacyjnym poziomie, ale w końcu przestaje się na to zwracać uwagę. Jednak mogło być nieco lepiej. Tak samo z dźwiękiem. Dialogi rozpracowano dość ciekawie i na sposób przygodówkowy (można wybrać sobie pytania i możliwości odpowiedzi) - szkoda jednak, że postacie mówią na zmianę i z opóźnieniem, które wywołane jest zapewne poszukiwaniem odpowiedniego miejsca z danymi audio na płycie.

Gdzie diabeł mówi dobranoc...

Prisoner of War miał być grą cudowną, rewelacyjną, łamiącą kręgosłupy moralne najtwardszym nawet recenzentom. Okazał się grą dobrą, która w dość nowatorski sposób wykorzystuje znane już elementy innych tytułów. Metal Gear Solid będzie tu pierwszą z nich. Jest to bez wątpienia tytuł skradankowy i miłośników skradanek powinien przyciągnąć w pierwszej kolejności. Drudzy w kolejce do sklepu staną miłośnicy przygodówek, dla nich bowiem też dawno już nie było tak klasycznego kąska z elementami zręcznościowymi. Na pewno nie ma w Prisoner of War wypluwania dziesiątków magazynków, przelewania cystern krwi, itp. To jest spokojna gra, do pogrania, do pożycia sobie... momentami w wielkim stresie. Takich gier robi się coraz więcej. O ile jednak na PS2 wybór jest raczej niewielki, o tyle w tym kontekście Morrowind na Xboxa deklasuje Prisoner of War bezdyskusyjnie.

Grabarz

Co mówią Codies?

Alastair Halsby, szef Projektu w firmie Codemasters:
Algorytmy Sztucznego Życia zakodowane w Prisoner of War są aktualnie najbardziej skomplikowanymi fragmentami tego typu kodu na świecie. Tylko moc konsol nowej generacji umożliwiła nam tak dokładne oddanie interakcji społecznych. Postacie w grze są w stanie reagować na wiele rodzajów sytuacji i - co ważniejsze - rozwiązywać problemy na różne sposoby, nie tylko samotnie, ale i grupowo!
Finalnym efektem jest to, że gracz znajduje się nagle wewnątrz dynamicznego środowiska, wraz z innymi postaciami, które są w stanie reagować na to, co robisz. Mało tego - wyobraźcie sobie, że postać gracza świetnie radzi sobie i bez kontroli ze strony człowieka. Wystarczy pozostawić ją na chwilę w bezruchu, a zacznie żyć własnym życiem (jeść, spać, chodzić na zbiórki) - będzie to świetna okazja dla gracza, by poobserwować środowisko i poszukać możliwości ucieczki. Sztuczne Życie pozwoliło także na symulowanie zachowań grupowych. Grupy postaci będą się przemieszczać w sposób charakterystyczny - z przewodnikiem, ustalonymi regułami pierwszeństwa. To także ma dodać naturalności całej grze. Co ciekawe, ten sam mechanizm zaimplementowany zostanie także w stada ptaków i owadów, które możemy spotkać w grze. Świetnie się tam sprawdza.

PlayStation 2

Kolejna skradanka na PlayStation - jakże życiowa!

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.0

Xbox

Pierwsza skradanka na Xboxa. A w kolejce czeka już Splinter Cell...

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

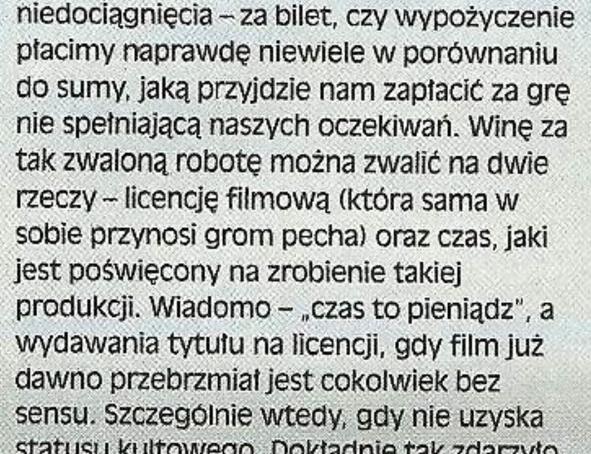
Wykorzystuje: -

7.5

The Scorpion King
Rise of the Akkadian

Szybki rzut oka na tytuł gry i od razu wiedziałem, że to właśnie ja będę miał (wątpliwą, jak się później okazało), okazję zrecenzowania tej prostej jak konstrukcja cepa chodzonej mordobitki.

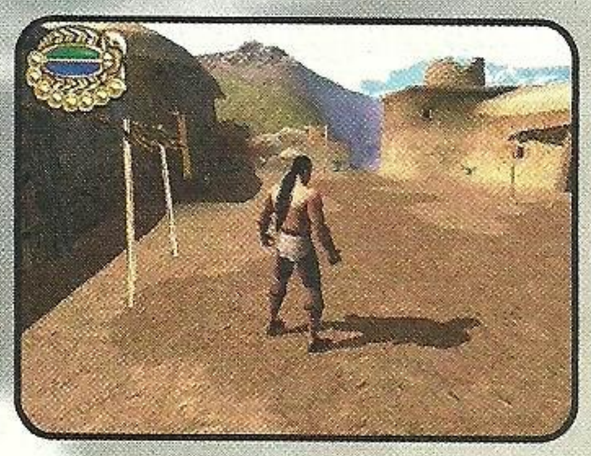
Film, na podstawie którego zrobiono grę (a raczej prequel) jest całkiem przyjemny i daje widzowi dokładnie to, czego oczekuje – wartką, niczym nieskrępowaną akcję. Gra jest jego niemalże zupełnym przeciwieństwem. Filmom jestem w stanie wybaczyć pewne niedociągnięcia – za bilet, czy wypożyczenie płacimy naprawdę niewiele w porównaniu do sumy, jaką przyjdzie nam zapłacić za grę nie spełniającą naszych oczekiwań. Winę za tak zwaloną robotę można zwalić na dwie rzeczy – licencję filmową (która sama w sobie przynosi grom pecha) oraz czas, jaki jest poświęcony na zrobienie takiej produkcji. Wiadomo – „czas to pieniądz", a wydawania tytułu na licencji, gdy film już dawno przebrzmiał jest cokolwiek bez sensu. Szczególnie wtedy, gdy nie uzyska statusu kultowego. Dokładnie tak zdarzyło się w wypadku Scorpion Kinga – premiera gry w USA została wyznaczona na ten sam okres co wydanie edycji filmu na DVD i VIS, czyli jakieś pół roku po zejściu filmu z ekranów kin. To się srodze zemściło. Wiadomo, że Scorpion King, ma okazję przyciągnąć nabywców z dwóch kategorii – fanów filmu, czyli ogólnie pojętego gatunku heroic fantasy oraz fanów wrestlingu, a w szczególności Dwayne'a „The Rock" Johnsona. A tak swoją drogą wkurza mnie tłumaczenie tego pseudonimu na „Skałę" co się zdarza niektórym lamerom – nie powinno tłumaczyć się nazw własnych, a za taką właśnie uchodzi ta ksywka – to tak jakby przetłumaczyć nazwisko Anne Rice (pisarka, o której wspominamy przy okazji Huntera) na Annę Ryż. Wracajmy jednak do „Króla Skorpiona", choć tak po prawdzie to nie za bardzo jest do czego... Fabuła i rzeczywistość jest filmowa, utrzymana w konwencji fantasy i nie ma się co doszukiwać tu jakiś historycznych realiów – weźmy choćby tytułowych Akkadians (po naszemu Akadowie - lud semicki, zamieszkujący Mezopotamię, zaraz po Sumerach - ponad pięć tysięcy lat temu). Z całą pewnością Akadowie nie byli zabójcami z urodzenia, co sugeruje nam fabuła. Ale jak powiedziałem to jest rzeczywistość wymyślona i należy ją przyjąć taką jaką jest, lub nie przyjmować wcale. No więc przyjmujemy. Wszystko zaczyna się gdy młody akadyjczyk o imieniu Mathayus



przechodzi ostatnie testy swojego treningu zabójcy (a raczej mordobijcy, bo tak to wygląda) i otrzymuje pierwsze zadanie. Oczywiście ma kogoś zabić, ale żeby nie wyglądało to źle ma zabić wrednego kolesia – mordercę kobiety.
No to wiemy, kto dobry, a kto zły. Podczas treningu zapoznaliśmy się z podstawowymi umiejętnościami naszego pseudozabójcy, więc śmiało ruszamy do akcji. Jest noc, dziedziniec i podwórce pewnego pałacu. Po chwili nasz dzielny seryjny morderca na zlecenie zostaje zauważony przez straże i zaatakowany (co w rzeczywistości zakończyłoby jego krótka, acz treściwą karierę). Bronimy się dzielnie i ze zdumieniem spostrzegamy, że idzie nam całkiem łatwo. Klepiemy wciąż ten sam klawisz, czasami uzupełniając innym i przebijamy się przez zastępy oponentów, wyłażących niemalże zewsząd. Pokonaliśmy wszystkich i patrzymy na krótki przerywnik – właśnie odblokowały się drzwi, zwiedzamy niewielką okolicę, zbieramy życie, staminę, czasami rubiny, lub tarcze, miecze czy rękawice i podchodzimy do drzwi, Mathayus otwiera je siłą woli (nie widać, żeby miał z nimi jakikolwiek kontakt) i ruszamy dalej.
Chwilka ładowania, następna lokacja - łup, jeb, sru... Wszyscy leżą i znikają, otwierają się drzwi, zwiedzamy, zbieramy, zasuwamy dalej... bam, trach, gruch... No i tak w kółko Macieju. Czasami trafi się coś „trudniejszego" – podniesienie kraty (kołowrót jest w pomieszczeniu obok) czy inne, równie wymagające intelektualnie zadanie. Jest prosto, łatwo, nawet przyjemnie (bo łatwo) i można się wciągnąć... Jednak po kilkunastu, kilkudziesięciu minutach przychodzi zastanowienie – co ja tutaj robię? Po co? Palec boli od klepania w kółko tego samego, nudą wieje z ekranu... Czas chyba usiąść do lekcji (tfu! Łosa missa sejin!). Tak, tak otoczenie trójwymiarowe, widok TPP, ale akcja jak w staroszkolnych chodzonych mordobitkach – nie przejdziesz dalej, dopóki nie dokopiesz wszystkim. A wiesz, że nie dokopałeś, bo nie pokazała się animacja, więc kopiesz dalej...
Eech, na litość, mamy XXI wiek! Weźmy takie Mark of Kri – niby to samo, ale podane ze smakiem i przyprawione jak należy. A w „Królu Skorpionie" leży prawie wszystko. Zaczyna się przy grafice – jest uboga i płaska, te same tekstury (proste i nudne), wciąż identyczne obiekty i mała przestrzeń. No i spowolnienia, a im dalej w grę, tym większe. Mathayus się rozwija – ma więcej życia czy odporności, więc potrzeba dużo przeciwników, a jak jest ich dużo to animacja zaczyna chrupać. Podobnie jest wtedy gdy mamy okazję popatrzeć na odległość większą niż dwadzieścia pięć metrów. Ludziki i zwierzaki byłyby całkiem niezłe, gdyby nie to, że ruszają się jak roboty i wszyscy wyglądają podobnie (średni, duzi lub wielcy). Sam Mathayus wygląda jak chłopaczek – a chłop waży prawie 130 kilo i ma ze 195 centymetrów wzrostu. Coś tu nie gra... No i rzeczywiście - to ja już dawno nie gram w Scorpiona, tylko się nad nim znęcam. Jadę dalej! Animacja jest kiepska, nienaturalna - ruchy walczący za mało zamaszyste, brakuje w nich siły i dynamiki. A te podskoki... buahahaha... khh... Sam system walki wieje nudą - klepiemy kombosy, a jak opadnie nas grupka to odpalamy specjala, po którym zaczynają latać i dobijamy leżących. Pojedynczo są niegroźni.
Używanie miecza nie różni się niczym od bicia pięściami, czasami zdobędziemy tarcze, ale nasi przeciwnicy potrafią ją szybko rozbić (nawet gołymi piąchami). Oprócz tego nie mogło zabraknąć błędów kolizji i przenikania przez różne rzeczy. Całość leży i kwiczy... Oprócz dźwięku. Ale to nic dziwnego – postaciom głosów użyczyli: The Rock, Mark „don't call me Luke" Hamill i Billy West (w Wacky Racers podkładał głos pod Muttleya). Jest też trochę śmiesznych onelinerów w wykonaniu The Rocka. Muzyka jest niezła, pasuje klimatem – takie trochę pompatyczne kawałki w klimacie filmów przygodowych. Udźwiękowienie przeciętne – normalne odgłosy tupania, okrzyki i jęki, szczęk oręża, ale za to dobrze wykorzystuje pozycjonowanie dźwięku w Dolby Surround – każdy dźwięk dobiega skąd trzeba.
Tu trzeba przyznać dobrą ocenę dźwiękowcom z Point of View.
Skorpion King jest podobny trochę do Blade'a, jednak brzydszy i nudniejszy, oraz wtórny jak wielkomiejskie blokowisko. Bardzo przeciętna pozycja. Wersja na GameCube w drodze.

Marcellus

I tradycyjnie: „Doooo yaaaa smelllaaaa what The Roooock iiiis coooooking?" Yeah. I smell crap.



Walka ze szkieletorami mogła być bardziej emocjonująca, gdyby stanowiła jakieś wyzwanie. Autorzy wyraźnie celują ze swoją produkcją w dzieciaki.

PlayStation 2

The Scorpion Crap... Tak to jest z licencjami fimowymi.

- *Wydawca:* Universal
- *Producent:* Point Of View
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.3

Ludzka tarcza ma nawet swój pasek energii (patrz lewo-góra). To świetny pomysł, a w dodatku doskonale zrealizowany. Używa się ich częściej, niż bullet-time'a.

Dead To Rights

Gdybym oceniał gry na podstawie pierwszego wrażenia, DTR byłoby knotem tego numeru N+..

Na szczęście jednak jest inaczej, choć muszę przyznać, że patrząc na pierwszy poziom DTR o mało nie odłożyłem gry na półkę. Rozmazane tekstury i mało szczegółowa grafika sprawiają, że można zwątpić w dobrą wolę Namco. W sumie złota zasada developerów głosi, iż pierwszy poziom gry powinien być wypasiony pod każdym względem – ma wkręcić testującego w sklepie gracza w zabawę, zachwycić grafiką, zmusić do kupna. A tu taki feler.

Niejako z obowiązku przeszedłem pierwszy level przetykany nudnym (ale jak się potem okazuje przydatnym) tutorialem i z niewielkimi nadziejami zasiadłem do następnego poziomu. A tam... Dobry Boże! „Gob-smacking mayhem" zastosowane przez jednego z angielskich recenzentów jako podsumowanie filmu Johna Woo z Chow-Yun Fatem pod tytułem „Hard Boiled" (aka „Dzieci Triady") idealnie pasuje do Dead To Rights...

Zacznijmy jednak od małej wyliczanki. Ścieżka dźwiękowa w Dolby Digital, ale czterokanałowa (co jest Namco, dawać pełne 5.1), anamorficzny tryb dla telewizorów 16:9 (a taki posiadam, więc mnie to ucieszyło), scenariusz, muzyka i efekty specjalne opracowane przez jakichś znanych łebków z Hollywood. Dajmy spokój scenariuszowi – wystarczy powiedzieć, że jest samotny policjant i zemsta za różne złe rzeczy, które go spotkały. Wszystko oglądamy w formie filmików, dość dobrze opracowanych. Policjant jest solidnie przygotowany do swej krucjaty: bezwzględność, upór i umiejętne obchodzenie się z bronią to jego podstawowe cechy. Nasz Jack Slate będzie walczył o sprawiedliwość, wymiecie ulice, trafi do pierdla, ucieknie z puszki, znów wymiecie ulice i tak dalej, aż do samego końca...

Ale dlaczego „gob smacking mayhem"? Bo DTR to Max Payne na sterydach. Z Payne'a zapożyczono widok tpp, motyw przewodni, a przede wszystkim efekt bullet-time, czyli zwolnione tempo podczas skoku. To znaczy zwalnia całe otoczenie, a Slate strzela z normalną szybkością. Ale to nic, to nic... Slate gdy znajduje się blisko nieprzyjaciela, może go obezwładnić – kamera wtedy zmienia ujęcia, a całość prezentowana w zwolnionym tempie robi niesamowite wrażenie. Albo łapie przeciwnika i zasłania się nim jak tarczą, a gdy nie jest już mu potrzebny, przystawia mu lufę do głowy i pociąga spust. Broni jest na kilogramy– spluwy, karabiny, shotguny, ich wariacje i wariacje wariacji. A masakra na ekranie wciąga, jak diabli.

Ze zdziwieniem zauważyłem, że w DTR nie da się przejść etapu „na wariata". Trzeba obmyślić jakąś taktykę – najpierw wystrzelam tych, potem tych, w międzyczasie schowam się tu, a potem pójdę tą ścieżką. Poziom trudności jest konkretnie wyśrubowany i powtórki etapów będą zdarzać się stosunkowo często. Mimo tego, że jest automatyczne celowanie – wystarczy nacisnąć i przytrzymać prawy spust. Tu nie ma podkradania się. Idziesz, walisz ile wlezie z shotgunów, skaczesz, turlasz się i kryjesz. Kaboom! Czasem trzeba coś znaleźć, ale na ogół jest to zaraz pod nosem. Na doczepkę jest jeszcze pies Jacka o imieniu Shadow – można mu nakazać rzucić się na przeciwnika. No i rzuca się, zagryza go i to już koniec wykorzystania psa. Jaka szkoda. A, przepraszam – najfajniejsza mini-gra jest właśnie z psem.

Oprócz fantastycznej jatki jest także sporo denerwujących i niedorobionych elementów – na przykład walka wręcz. Kilka kombosów na krzyż to za mało, szczególnie w etapach, w których Slate pozbawiony jest broni (na przykład w pierdlu - co za drażniący poziom), a przeciwników dziesiątki. To lekko nudzi. Z drugiej zaś strony przyjemnie jest patrzeć na kolejne animacje obezwładniania przeciwników (jest ich ponad dwadzieścia!), przyjemnie się strzela z shotguna z odległości pół metra od głowy przeciwnika, a najprzyjemniej wyjąć dwie automatyczne spluwy, skoczyć przed siebie i w zwolnionym tempie wystrzelać czterech gostków. To jest, moi drodzy, czyste kino akcji z Hong Kongu, balet na dwie spluwy i tonę ołowiu w reżyserii Johna Woo (nie licząc wpadki z Mission Impossible 2).

DTR ma także sporo mini-gierek. Niektóre są nędzne (na przykład zabawa w tancerkę, ala Parappa), inne zabawne (siłowanie się na rękę), ale spełniają swoje zadanie motywu), bohater czasem występuje w roli narratora, a wszystkie postacie mają dobrze dobranych aktorów czytających dialogi. Spoko.

W Dead To Rights na pewno warto zagrać choćby po to, aby zobaczyć w jaki sposób w rękach konsolarzy z Namco zapchajdziur.

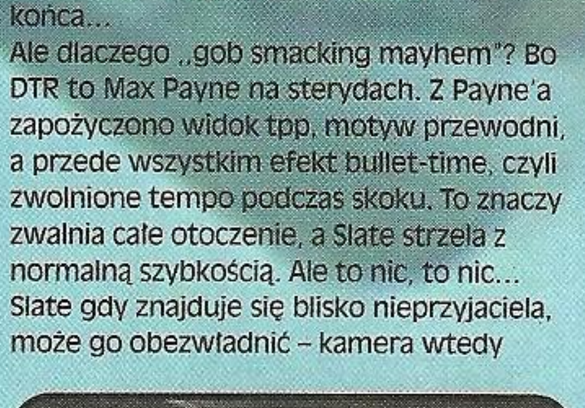
Oprawa jest nierówna. W DTR są momenty, w których można wręcz zachwycić się grafiką Xboxa. Na plus zaliczam kałuże odbijające otoczenie, dobra animacja postaci i absolutnie żadnych spowolnień. Świetne efekty towarzyszące strzałom, choć aż prosi się o to, by przeciwnikom odpadały na przykład ręce bądź głowy... Gra jest przeznaczone tylko dla dorosłych, więc nikomu nie powinno to przeszkadzać. No, ale cieszmy się tym, co mamy. Sporo postaci na ekranie, kapitalna gra świateł (na przykład w nocnym klubie). Z drugiej zaś strony są chwile, w których na twarz wypełza grymas obrzydzenia. Na przykład we wspomnianym pierwszym poziomie; tekstury przypominają te z Nintendo 64.

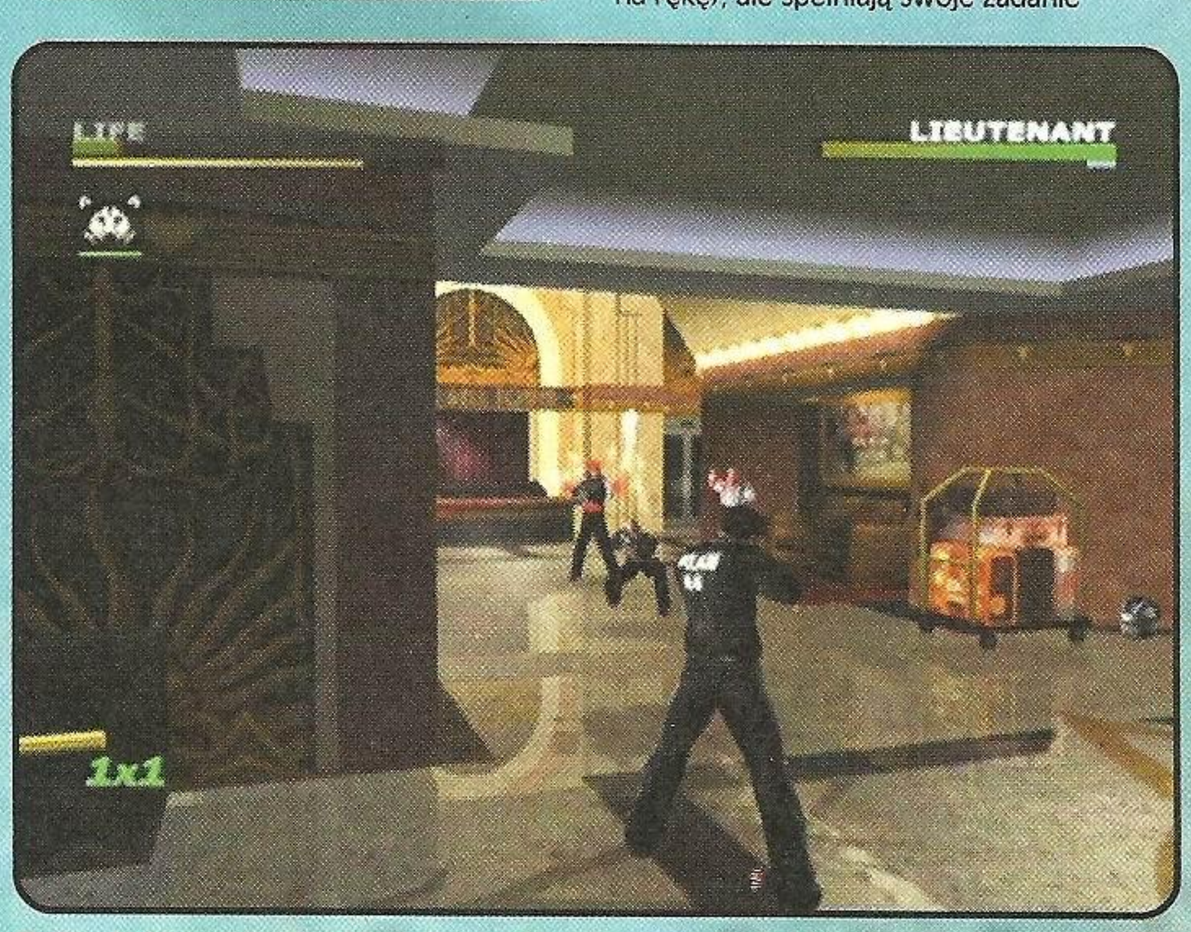
Jednak więcej jest plusów, niż minusów. Z kolei warstwie dźwiękowej nie można wiele zarzucić - klimatyczne kawałki muzyczne (choć nie potrafię sobie przypomnieć żadnego

ewoluował pomysł pecetowego Maxa Payne. Sporo tu zrzynek – fakt, ale także i kilka nowych, ciekawych patentów. Gra ma przebłyski geniuszu (strzelaniny!), ale także i słabsze momenty, jak walka wręcz. Choć nie nudne, bo trudno mówić o nudzie podczas walki w więziennej sali natrysków (mydło...). A momentami kosmiczny poziom trudności z pewnością odrzuci niedzielnych graczy.

Niebawem w DTR zagrają posiadacze PS2 i GCN – konwersje już w drodze. To dobrze, bo takich akcji, jak w DTR to jeszcze nie widzieliście. Gwarantuję.

Gulash





Spójrzcie na parkiet, jak kapitalnie odbija się otoczenie. Takich smaczków jest mnóstwo - na przykład wielokolorowe refleksje świetlne na ciele Slate'a w nocnym klubie.

Xbox

Naprawdę fajna, ale momentami niedorobiona jatka. Trudna!!!

- *Wydawca:* Namco
- *Producent:* Namco USA
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1 (4 kanały), Panoramiczne TV*

7.9

Onimusha 2
Samurai's Destiny

Na drugą część Onimushy przyszło nam czekać ponad rok. Gra budziła spore emocje od samego początku i mogliście przeczytać o niej w majowym N+. Wtedy to Grabarz wyrażał się o niej w samych superlatywach - trudno się temu dziwić, patrząc na screeny. Teraz, po poznaniu ścieżki fabularnej gry, można powiedzieć tylko jedno: Onimusha 2 Samurai's Destiny to jedna z najlepszych gier na PS2.

Na początku trochę historii. Onimusha to gra, której akcja przenosi nas do średniowiecznej, feudalnej Japonii. Jednak nie jest to taka sobie zwykła kraina. Podczas tworzenia gry autorzy uwzględnili przekazywane z pokolenia na pokolenie mity, podania o demonach i inne ludowe wierzenia. Mamy więc przed soba zupełnie nieklasyczny świat fantasy - zrobiony na wschodnią modłę, a więc szalenie intrygujący i stosunkowo niewiele do tej pory eksploatowany. Już sam ten fakt powoduje, że gra staje sie jeszcze bardziej interesująca.

W grze wcielamy się w Jubeia Yagyu - mistrza miecza, członka klanu Yagyu. W przepięknym intrze widzimy scenę, w której obce wojska wyrzynają mieszkańców naszej wioski podczas efektownego najazdu. Gdy na miejsce przybywa Jubei, jest już za późno. Jak się dowiadujemy, sprawcą rzezi jest Nobunaga. Podpisał on z demonami pakt i chce zawładnąc krajem, likwidując klany stojące mu na drodze. Jak się zapewne domyślacie, celem Jubeia jest powstrzymanie Nobunagi i skrócenie go o głowę. Początkowo za to, co uczynił z jego wioską. Później - za sprzymierzenie się z demonami. W trakcie przygody towarzyszyć nam będzie jednak nie tylko nienawiść. Pojawią się także uczucia, takie jak przyjaźń czy miłość - bo nawet taki wątek wpleciono w fabułę. Podczas długiej podróży przyjdzie nam zmierzyć się z różnymi demonami, które zaczęły wylazić na świat, jak też z bezpośrednimi sługami złego Nobunagi. Na szczęście nie jesteśmy sami - pomaga nam czwórka wspaniałych towarzyszy. Mistrz włóczni Ekei, młody przywódca klanu Ninja - Kotaro, „snajper" Magoichi i tajemnicza kobieta Oyu. Co więcej - jeśli się postaramy, dane nam będzie pokierować przez jakiś czas tymi postaciami. Wiadomo, że w grupie raźniej - ten wątek został dopracowany i jest zwyczajnie ciekawy.

W trakcie gry kupujemy bądź zbieramy specjalne przedmioty. Możemy je potem rozdawać postaciom. Jeśli uda nam się trafić w potrzeby obdarowanego, dostajemy coś w zamian, a dana osoba coraz bardziej nas lubi. Jeśli spełnimy prośbę którejś z postaci, możemy liczyć na jej pomoc w krytycznych momentach. Niestety, przyjaźnienie się ze wszystkimi nie jest takie proste, bo niektóre osoby niezbyt się lubią i obdarowywując jedną dostajemy minusa od drugiej. To kolejna ciekawostka.

Podstawowym elementem gry jest jednak walka, którą zrealizowano niemal perfekcyjnie. Sterowanie jest intuicyjne, ale nieźle rozbudowane. Prócz zwyczajowego machania mieczem, możemy przewrócić przeciwnika na glebę i dobić go, kiedy ten już leży. Do tego każda broń ma swoje kombo, lub może być naładowana mocą Oni. Po zebraniu kilku dusz odpowiedniego koloru Jubei przemienia się w Onimushę i sieje postrach wśród oponentów. Nasz dzielny samurai ma do dyspozycji sześć rodzajów broni bliskiego kontaktu - są miecze, włócznia czy młot bojowy. Każda z nich różni się właściwościami, choć ciosy są mniej więcej takie same. Dodatkowo wszystkie bronie mają atak magiczny, podporządkowany danemu żywiołowi. Można więc wrogów palić, razić piorunem, zamrażać i nie tylko. Do dyspozycji mamy też łuk i strzelbę, ale używa się ich raczej rzadko z powodu małej ilości amunicji. W stosunku do

pierwszej części walka została nieznacznie rozbudowana, ale nie powinno to przeszkadzać - tam była jak najbardziej w porządku.
Jeśli chodzi o potworki, to Onimusha nastawiona jest raczej na ilość, chociaż są i kilerzy potrafiący naprawdę zaleźć za skórę. Zazwyczaj wygląda to tak, że Jubei otoczony tłumem stworów wyrąbuje między nimi przejście, rozdając ciosy na lewo i prawo. Szczerze powiedziawszy w żadnej residentowej grze nie czułem jeszcze tak bliskiego kontaktu z wrogiem i takiej radości z pociachania go, szczególnie jeśli do siekanki przyłączy się kompan. Czasami jednak trzeba stanąć i pomyśleć nad taktyką, aby nie dać się głupio pokonać.
W grze występuje kilkanaście rodzajów demonów i do walki z każdym z nich potrzebna jest nieco odmienna taktyka. Nie mogło zabraknąć starego, dobrego zasysania dusz. Tak, jak w poprzedniej części, niektóre z nich odnawiają energię magiczną bądź fizyczną, inne zaś służą do dopakowywania broni i uzbrojenia. Niestety nie można robić tego z apteczkami, tak jak miało to miejsce w części pierwszej. Jest także specjalny rodzaj dusz, których zbieranie powoduje przemianę Jubeia w Onimushę.
Nie samą jednak walką człowiek żyje i czasami przyjdzie nam rozwiązać kilka zagadek logicznych - wraz ze sławetnymi kółkami. Ilość tych przerywników nie jest jednak zastraszająca i niektóre z nich nie są obowiązkowe. Również łażenie po klucze i inne tego typu przerywniki wydają się łatwiejsze niż w serii RE.
Gra wygląda po prostu prześlicznie. Jeśli mieliście w rękach majowe N+, mogliście przeczytać o tętniącym życiem mieście. Trzeba to jednak zobaczyć samemu, żeby docenić kunszt grafików i programistów. Po ulicach chodzą ludzie, przy których postacie z GTA3 wyglądają jak nagie manekiny. Gejsze stoją, pijani wieśniacy leżą w rowach, gdzieniegdzie błąkają się psy i koty. Uważam, że w końcu oddano graczom wirtualne miasto, które najbardziej ze wszytkich przypomina prawdziwe. Niestety, w czasie wędrowki zawitamy tylko do jednego takiego skupiska ludzkiego.
Wracając zaś do grafiki, to jest ona oczywiście niezwykle dokładna i przepiękna. Wszytkie lochy, skalne korytarze, fabryki, klify oraz stare zamki wyglądają naprawdę świetnie. Jeśli chodzi zaś o przerywniki, można smiało powiedzieć, że Capcom wyznacza nową jakość w tej dziedzinie, przebijając

Walki z bossami w pierwszej części nie były jakieś specjalnie trudne. No, może ta z klonem Samanosuke. W Onimushy 2 bossowie są troszeczkę trudniejsi. Jeśli gracie pierwszy raz, sejwik przed walką nie zaszkodzi.

powoli Square i Namco. Niesamowita liczba szczegółów i wysoka rozdzielczość sprawia, że ogląda się je z olbrzymią przyjemnością.
Co do postaci - to już nie czasy pierwszych Residentów. Jubei wygląda doskonale, podobnie jak reszta bohaterów. Widać jak rusza się zbroja, czy jak faluje brzuch tłuściocha - Ekeia. Zresztą, jeśli chodzi o ruchy, są one realistyczne do bólu. Sesje motion capture prowadzone były nawet z użyciem koni - wszystko po to, żeby szturm na wioskę Yagyu wyglądał jak najlepiej. Efekt jest piorunujący.
Animacja jest płynniutka, gdyż przy takim rozwiązaniu walki nie może być mowy o spowolnieniach. Gra chrupnęła mi tylko raz - kiedy z ziemi wyszło nagle dwanaście (!) stworów mroku.
Muzyka jest niezła, chociaż niestety nie poraża. Grając wcale się o niej nie myśli, ale to dobrze. W przerywnikach usłyszeć można naprawdę porywające kawałki, czyli wszystko jest jak być powinno.

Kilka rodzajów broni pozwala na wyprowadzenie magicznych ataków - między innymi zamrażanie, czy rażenie piorunem. Warto wypróbować je na nieprzyjaciołach.

Dźwięki sa dobre, głosy postaci rozsądnie dobrane. Nie ma mowy o knotach rodem z Residenta. Po prostu kawał dobrej roboty.
Onimusha 2 jest niesamowicie rozbudowana i nie da się jej przejść w stu procentach za jednym razem. Poza tym, grając tylko raz nie odkryjemy wielu smaczków gry. Na przykład ninja Kotaro ma trzy wejściowe filmiki, w których poznaje Jubeia. Jeśli obejrzymy jeden z nich, następne możemy zobaczyć dopiero gdy zagramy kolejny raz. Również kombinowanie z prezentami i zdobywanie jak najwyższych rankingów wydłuża żywotność gry, którą na upartego da się skonczyć w siedem godzin. Ale za pierwszym razem będzie to ponad dwukrotnie dłuższa zabawa - o wiele więcej, niż pierwsza część.
Gra ma otwarte zakończenie. Wiele wątków nie zostaje wyjaśnionych, a to, co dzieje się po finałowej walce pozostawia wiele pytań. Być może sami, rozmyślając, znajdziecie na nie odpowiedź.
Ktoś napisał kiedyś, że Onimusha skłania się w stronę RPG. Jest w tym nieco racji. Świadczy o tym chociażby posiadanie (w pewien sposób) drużyny oraz możliwosc rozwoju postaci. Co prawda nie możemy w Onimushy zaobserwować tego bezpośrednio na Jubeiu, ale podpakowywanie jego ekwipunku wpływa przecież na możliwości bojowe bohatera. No, ale patrząc tylko na ten aspekt nawet o strzelaninie 2D można powiedzieć, że ma elementy RPG.
Krótko mówiąc - gra jest świetna, doskonale pomyślana i rozbudowana. Do tego podana w naprawdę przedniej oprawie. Jeśli macie wolną kasę, lubicie residenty i swobodną zabawę z mieczem, albo po prostu cenicie sobie dobre gry to kupujcie.

Flik

Miasto, do którego przybywa Jubei tętni życiem. Stanowi ono wspaniały popis grafików, a także koderów. Sporo ludzi zajmuje się swoimi sprawami.

PlayStation 2

Capcom nie zawodzi. Na tę firmę (niemal) zawsze można liczyć.

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

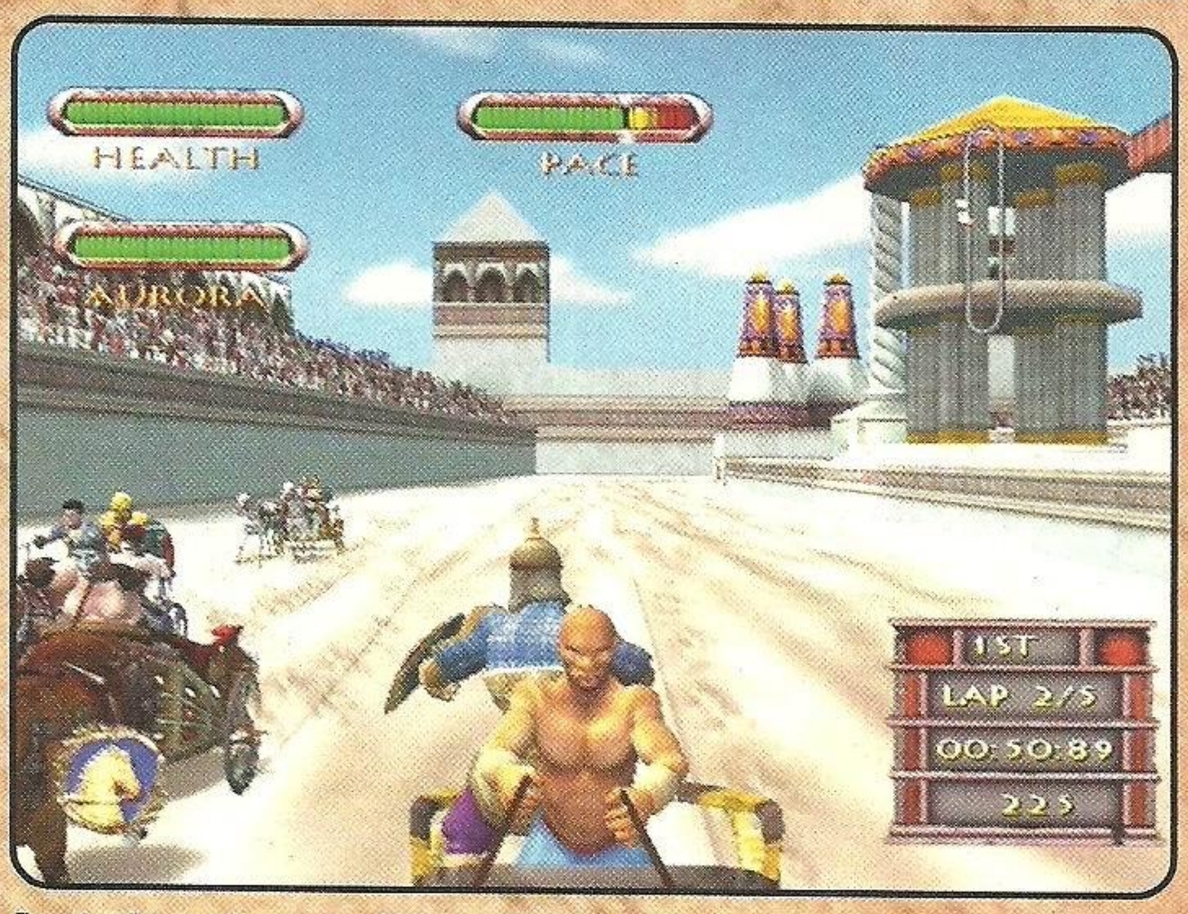
GRAFIKA	10
DŹWIĘK	9
MIÓD	10

9.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Circus Maximus: Chariot Wars

Patent hamburgera wcale nie jest amerykański i w zasadzie już na długo przed powstaniem Wielkiego Kraju Zachodu przekładane kanapki z mięsem jadali sobie smacznie Rzymianie, oglądający w Koloseum swoje krwawe sporty.



Popatrzcie sami, co za bieda... Warto nadmienić, że wprawdzie screeny pochodzą z PS2, to na konsoli Microsoftu wcale nie jest lepiej. Damnit, ta gra naprawdę zapowiadała się interesująco.

Jak dotąd jednak, ukazało się niewiele gier zarówno o hamburgerach, jak i o krwawych rzymskich zabawach, nie licząc może różnorakich gladiatorów, którzy pojawiają się czasem tu i ówdzie. Tymczasem na horyzoncie zamajaczył Circus Maximus: Chariot Wars. I już widzę, jak rzesza miłośników znakomitej starożytności uniosła się z zakurzonych foteli, zrywając przy okazji pajęczyny... lecz niestety. Circus Maximus: Chariot Wars okazał się należeć do tej odmiany gier, o której mówi się coraz gorzej, im bliżej jest do premiery. Smutne. Z początku zatem wiadomo było, że będzie to produkt, w którym - Na Chwałę Rzymu! - zasiądziemy w rydwanie, by mknąć po drogach i bezdrożach prowincji Imperium. Potem ukazały się pierwsze obrazki i były - mówiąc delikatnie - nieciekawe. A teraz wreszcie mam przed sobą grę i jedyne, co mi się ciśnie na usta... „Who let the dogs out?"

Zasady są takie. Dwóch ludków: jeden powozi zaprzęgiem dwóch nieparzystokopytnych zwierzaków, drugi stoi za nim i walczy z nadjeżdżającymi przeciwnikami. Zwierzaczki są różne: koniki, zeberki, muły - pełen przekrój. Bo i „drużyny" są egzotyczne - od Alexandrii, po Afrykę. Wszystkie różnią się posiadanym osprzętem i parametrami, ale w zasadzie - o czym za chwilę - na jedno wychodzi.

No i teraz, dysponując owym morderczym tandemem, zaczynamy zabawę. Najpierw seria wyścigów, potem jakieś deathmatche na zamkniętych torach, a wszystko po to, by znaleźć się w końcu na największych igrzyskach, w Rzymie.

Szkoda czasu na dalsze opisy, bo pewnie i tak sobie tej gry nie kupicie. Żeby więc być pewnym, iż skutecznie odwiodę Was od tego. Pozwolę sobie już zacząć...

Co za dno!!! Obiekty ubogie, jak sikorki zimą! Jakieś to są chyba próbki? Poligon dla grafików? Przecież tam prawie wcale nic nie ma! Hektary pokryte podobnymi teksturami - pomyłka.

Dobra. Cała gra absolutnie nie ma sensu. Grywalność tego produktu po prostu nie istnieje w każdym możliwym znaczeniu tego sformułowania. Po pierwsze: jeździmy po torach i zbieramy dodatki. Są tam typowe znajdźki: bonusy do siły uderzeń, przyspieszacze, regenerator energii. Wszystko to fajne, ale podczas wyścigu i tak wtopa. Bo choćbyście nie wiem jak szybko pędzili i ile znaleźli przyspieszaczy, przeciwnicy i tak Was dogonią i cała walka rozegra się na kilkudziesięciu ostatnich metrach. A dodajmy, że tory są olbrzymie! Jeden wyścig trwa kilka minut... I można sobie te kilka minut wsadzić, bo choćbyś odsadził resztę na kilometr - zawsze Cię dogonią. Nie ma też sensu udostępnione przez twórców gry przełączanie się między sterowaniem woźnicą, a sterowaniem wojownikiem. Praca wojownika opiera się na losowych zasadach - jak w pierwszych mordobiciach na GameBoya Color. Są tam niby jakieś różne techniki, ale specjalnie nie ma sensu kombinować, bo i tak nie widać co robi przeciwnik.

Więc najlepiej sunąć przed siebie i liczyć na to, że przed ostatnią prostą zgarnie się „przyspieszacz".

To teraz w pigułce. Circus Maximus: Chariot Wars, to taka gra, w której... Znudzicie się długimi trasami, na których i tak nie ma sensu się starać. A to dlatego, że rydwany toczą się raczej jak wózki inwalidzkie, a nie jak pojazdy wyścigowe. I dlatego, że i tak wszystko rozstrzygnie się pod koniec. Walka też nie ma sensu, bo przeciwników ledwie widać. Żeby awansować do kolejnego wyścigu, trzeba zarobić nieco denarów, ryjąc wciąż i wciąż te same długie trasy. Fizyka ssie jak tornado. Zapalisz z całej siły w mur - nic. Za chwilę na drodze masz korzonek drzewa - koziołki, fikołki, śmierć na miejscu. A do tego replay, który wygląda jak przyspieszony film - tyle, że na dobrą sprawę i tak nic nie widać.

Na Jowisza - z daleka od tej gry! Chwały Rzymu nawet nie liznęła po piętach i nie liźnie jeszcze długo. Następny proszę.

Grabarz

Prawdziwy CM

Największą publiczność w starożytnym Rzymie gromadziły wyścigi 4-konnych rydwanów - kwadryg. Najważniejszym miejscem, gdzie one się odbywały, był Circus Maximus w Rzymie. Budowla ta powstała za czasów królów rzymskich i potem była wielokrotnie przebudowywana. W czasach Cesarstwa liczyła 644 m długości i 123 m szerokości i mogła pomieścić do 300.000 widzów. Inne budowle tego typu były wzorowane na Circus Maximus właśnie. Circus miał kształt prostokąta, którego jeden (lub oba) krótszy bok był zaokrąglony. W środku (wzdłuż dłuższych boków) stał mur (spina) zakończony z obu stron wysokimi słupami (meta), przy których startowano. W wyścigu brały udział zazwyczaj 4 kwadrygi i trwał on od 5 do 14 okrążeń. Woźnicami byli specjalnie szkoleni niewolnicy. Podczas wyścigu, żeby nie wypuścić lejców obwiązywali się nimi (i dlatego nosili noże, żeby móc przeciąć lejce w razie wypadku - co nie zawsze skutkowało). Woźnice nosili tuniki w kolorze: białym, czerwonym, zielonym i niebieskim, a od czasów Domicjana dodatkowo żółtym (złotym) i jasnopurpurowym (ciemna purpura zarezerwowana była dla cesarza). Ze względu na kolor tunik woźniców wśród publiczności tworzyły się stronnictwa, których członkowie często zachowywali się podobnie do współczesnych kibiców piłki nożnej. Widz, który uważał, że wyścig należy powtórzyć, wstawał i powiewał togą lub tuniką - gdy robiła tak większość, wyścig przerywano i powtarzano. Ostatnie wyścigi odbyły się w Rzymie w 549 r.

Zainteresowanie antycznym Rzymem pojawiło się oczywiście na fali popularności „Gladiatora". Ale na razie efekty w postaci gier video są raczej mizerne.

PlayStation 2

Wyścig? Jaki wyścig... Chyba ruletka...

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Kodiak
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.1

Xbox

Brak konkurencji... ale i powodu, żeby kupować.

- *Wydawca:* Encore
- *Producent:* Kodiak
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 2

Wykorzystuje: -

5.0

Jeśli chodzi o PSX'a, to zdecydowanie lepiej w grach rpg sprawdzają się rysowane tła. Te generowane w czasie rzeczywistym są na ogół słabe...

Digimon World 3

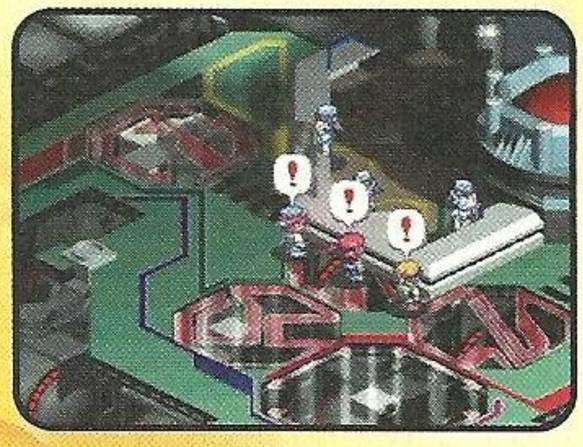
Z uwagi na schyłek ery PSX panuje moda na wypuszczanie crapowatych kolejnych części hitów. Jak to dobrze, że nie wszystkie tytuły są takie...

Digimon World 3 zalicza się bowiem do tego (nielicznego) grona gier, gdzie części późniejsze nie są tylko powielaniem schematów z pionierów serii, ale ich twórczym rozwinięciem. Przede wszystkim, zrezygnowano z idiotycznego połączenia gry akcji z erpegiem (ten przymiotnik odnosi się głownie do poprzednich części Digimonów - jest wiele gier tego rodzaju nie zasługujących na to miano). DW3 jest pełnokrwistym erpegiem. Oczywiście, jest tu pewien haczyk - miano to można zastosować tylko o tyle, o ile pełnokrwisty erpeg to taki, gdzie przypadkowy młodzieniec w wyniku przedziwnego splotu wypadkow zostaje wytypowany na zbawcę świata. To sztampowa fabuła, ale panowie z Bandai najwyraźniej woleli nie ryzykować, rozwijając ją w jakikolwiek sposób i tak właśnie powstał DW3. Nie przeżyjemy tu zaskoczeń ani wzruszeń na miarę Final Fantasy, ale to solidny kawał gry i jeśli lubimy połazić, potłuc sie z różnymi złymi i pokombinować z ustawieniami drużyny - DW3 da nam sporo radości.

Mimo że DW3 to żaden cud, to jednak patrzy sie na to przyjemnie - postacie są ładne i wyraźne. Jeśli ktoś najlepiej pamięta pierwszą grę z serii, z jej koszmarnymi teksturami, pijaną kamerą i tłami komponowanymi w Windowsowym Paincie - tu przeżyje pozytywny szok. Co prawda to trochę smutne, że dopiero któraś z kolei gra z serii, ukazująca się na konsolę, o której wiadomo wszystko, wygląda przyzwoicie- ale nie poczytajmy tego DW3 za błąd. W czasie walki też jest ok - nareszcie ktoś mądry zadecydował o tym, że każdy atak wygląda inaczej. Może przydałaby się większa różnorodność wyglądu napotykanych ludzi, ale ostatecznie nie o ludzi tak naprawdę tu chodzi - tylko proszę nie przepytywać mnie z nazw gatunkowych digimonów, dla mnie są całkowicie nie do zapamiętania.

Jeśli jednak mowa o wyglądzie gry, duży minus za idiotyczne, długo się przełączające ekrany menu - przypadkowe wejście do opcji może zaowocować niekontrolowanym wybuchem złości. Naprawdę, trudno mi pojąć, czemu to chodzi tak koszmarnie wolno?

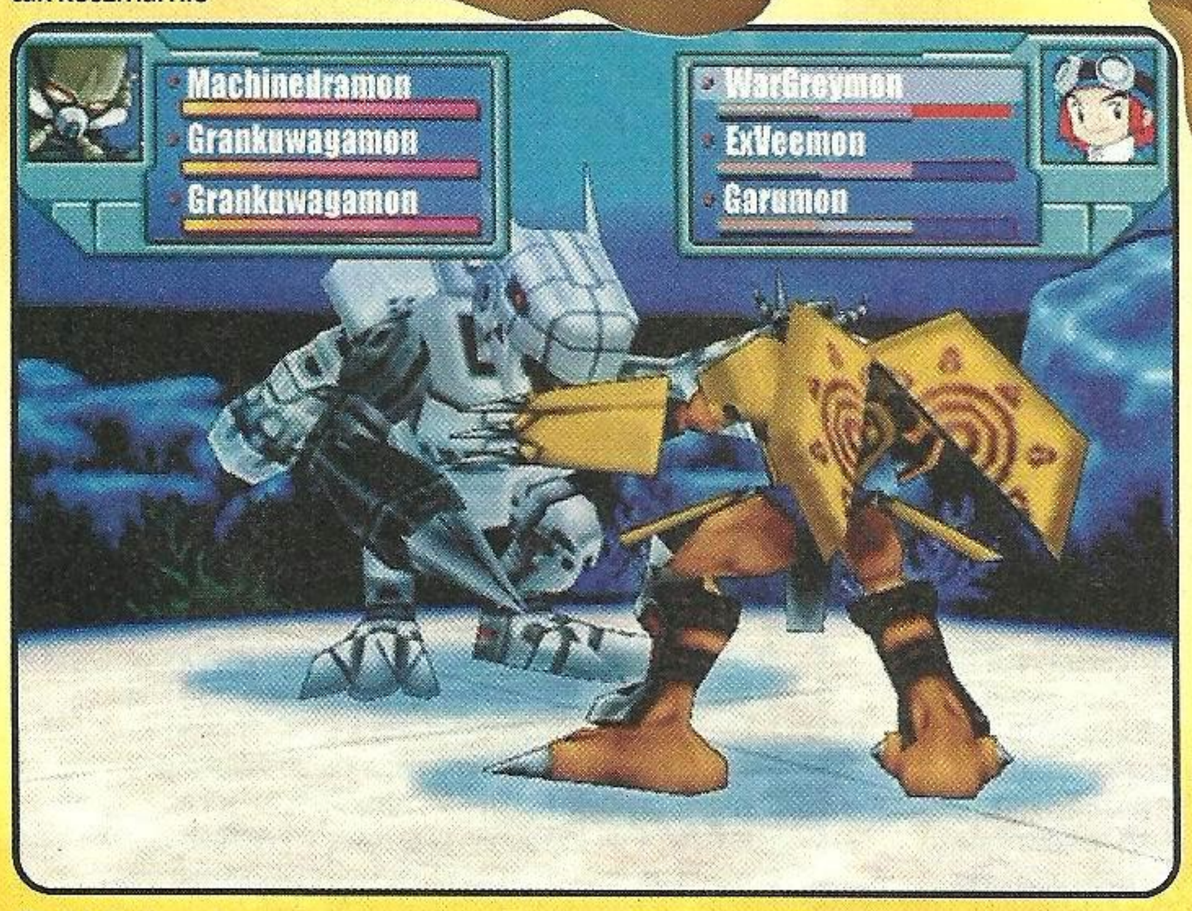
Niestety, jak na produkt dla dzieci (no, na pierwszy rzut oka tak to wygląda i założę się, że wielu rodziców kupi to z myślą o młodszych graczach), DW3 jest trochę zbyt trudne. Nie raz dostaniemy w tyłek - w wielu przypadkach o wyniku walki decyduje jeden cios, i jeśli to przeciwnik go zada pierwszy, pad do konsoli ma ciężkie życie (chyba ze mamy pod ręką coś innego, na czym można byłoby się wyżyć). Dopiero po dłuższym czasie zaczynamy dawać sobie radę. System walki, mimo wielu dostępnych opcji (atakowanie, obrona, kombinowanie z DNA) jest na szczęście przejrzysty i tu się nie ma gdzie zgubić.



To chyba najlepszy element gry i jeśli kiedyś miałby powstać kolejny Digimon World, fajnie byłoby, gdyby to zachowano.

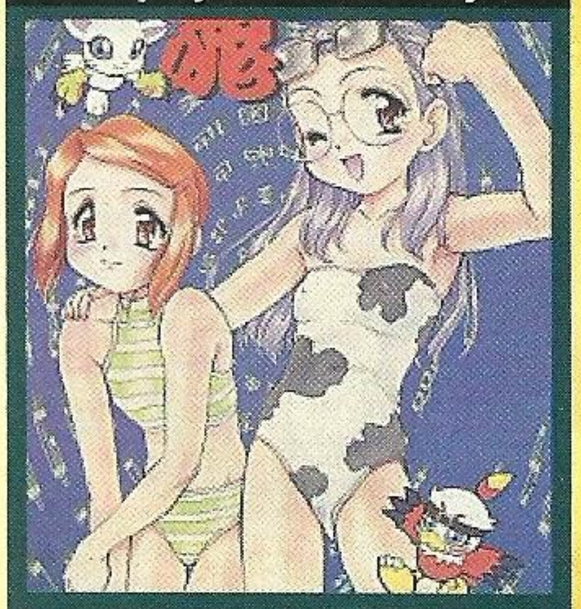
No i mam dylemat. Z jednej strony - DW3 to niegłupia gra. Z drugiej strony - jest parę niedoróbek. Z trzeciej - to gra o digimonach. Ale akurat to ostatnie można poczytać i za plus, i za minus -w zależności od nastawienia do tych stworków. Czy jednak warto zagrać w tego erpega, jeśli digimony jako takie są nam obce? Tak, jeśli mamy PSX, lubimy erpegi i graliśmy juz we wszystko inne. Niestety, nie nastawiajmy sie na długie granie i masę sekretów - to gra na jeden raz. Zresztą, jest tyle innych rzeczy z digimonami, na które można wydać kasę.

Anek



Walki Digimonów są, można tak powiedzieć, dość efektowne. Ale choć wielu próbowało, nic nie przebije summonów z serii Final Fantasy.

Japońskie filmy i nieprzywoite komiksy



Ponieważ kult digimona nie jest w Polsce tak powszechny, jak, dajmy na to, Pokemony czy Dragonball, pozwoliłam sobie na mały research na jednym ze znanych serwisów aukcyjnych. Ze znalezionych przedmiotów ze słowem "digimon" w nazwie najwyższą cene osiągnął komplet odcinków serialu oraz wszystkie filmy pełnometrażowe. Niby nic takiego, ale cena wynosiła juz dobrze ponad 400 pln i licytacja trwała. Najlepszy kwiatek znalazłam w opisie - otóż jak się okazało, jedyny film pełnometrażony z digimonami, wyświetlany w USA, skleocny został z trzech (!!!) pełnometrażowek japońskich, przez co znacznie ucierpiała fabuła (no ja myślę, pomyślcie tylko o półtoragodzinnej kompilacji trzech epizodów Star Wars....).

Jednak to było dla mnie za mało. Po chwili znalazłam coś o wiele dziwniejszego - hentaie z digimonami. A raczej ich właścicielami - ale to tylko moja spekulacja, skanów stron nie było zbyt wiele. Te cudeńka osiągają ceny około 80 pln, czyli całkiem przyzwoicie jak za kilkanaście stron ze średnio narysowaną, japońskojęzyczną mangą stworzoną bez licencji przez bliżej nikomu nieznanego autora.

PlayStation

Najbardziej typowy erpeg na świecie. I to z Digimonami!

- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Bandai
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.5

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

POCKET

Kolejny Pocket leży przed Wami. Nic tylko czytać! Światek kieszonsolek rozgrzewa się przed gwiazdkową batalią o rynek i już są pierwsze tego zwiastuny. Tymczasem i my grzejemy silniki, przygotowując pole do manewru Świętemu Mikołajowi, pracując nad kolejnym, zupełnie nowym numerem GameBoy Magazynu. Tak, tak... To ten sam, na którym nieliczni stawiają już gromnice. On jednak nie zmarł, a jedynie położył się na chwilę, celem regeneracji. Zobaczycie go wkrótce i nie uwierzycie! Milej lektury.

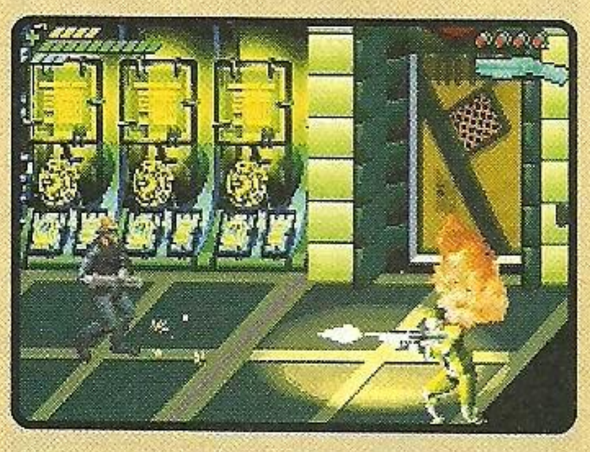
Pocketto

- news - news - news - news - news - news - news - news -

Suma Wszystkich Strachów zagości na GBA. Już na dniach. Autorzy zapowiadają idealne przeniesienie atmosfery prozy Toma Clancy, jedenaście misji, tonę broni i pełno w majtkach, bo przecież tytuł ma nie od parady... Jak to wszystko wyjdzie? Zobaczymy.

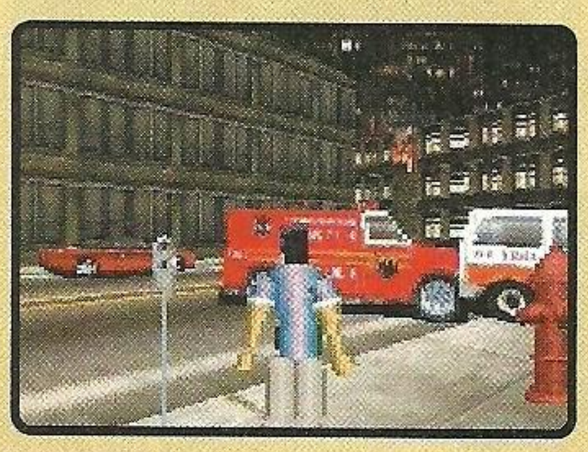
Kontynuując wątek filmowy - będzie także Lilo & Stich. Wszystko wygląda na platformerka ze zmiennym położeniem kamery, w którego najchętniej pograją pewnie dzieci. Misje dla obu postaci, do tego możliwość pilotowania pojazdów (wtedy widok zza bohatera) - zapowiada się na niezła zabawę od Disneya.

I na koniec wątku filmowego: Raport Mniejszości. Tym razem gierka zręcznościowa, z elementami platformowymi. Nowością będzie na pewno osprzęt naszej postaci - różne rodzaje ładunków wybuchowych, broni, a do tego projektor holograficzny, którego zadaniem będzie zmylać przeciwika. Dziesięć poziomów i sporo dobrej zabawy - może to być tytuł, który warto zapamiętać. Agielski tytuł to Minority Report.



Na Wasze specjalne życzenie pokazujemy, jak wyglądają obrazki z silniczka Quake'a na GBA. Są wreszcie postacie, wszystko myka płynnie i w zasadzie można tylko zdjąć czapki z głów.

Poniżej zaś inny silnik, zwany C2, umożliwiający pokazywanie trójwymiarowych postaci w czasie rzeczywistym i to w jakim środowisku! Czas na GTA3!



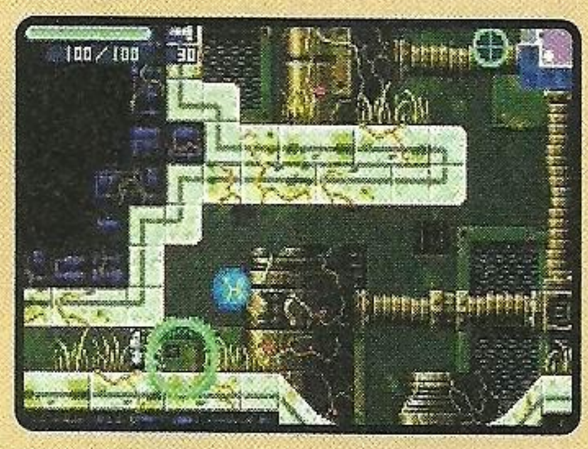
Zaskakującym hitem może się okazać Santa Claus Jr. Advance - platformerek, w którym wcielimy się w postać jedenastoletniego chłopca, pomagającego Świętemu Mikołajowi. Otóż wskutek pewnego zbiegu okoliczności nie wszystkie dzieci dostały prezenty, a zła czarownica rzuciła dodatkowo na malców zły urok. Dwanaście światów, trzydzieści sześć poziomów, mnóstwo ukrytych bonusów i postać, która biega, skacze i wspina się - coś, co platformaniacy lubią najbardziej.

Trzydzieści poziomów, siedemnaście rodzajów przeciwników, a do tego tryb kooperacji. To oczywiście dane kolejnego tytułu Activision, który zostanie wydany na GBA. By odkryć karty do końca dodajmy, że jest to Doom II. Daty premiery jeszcze nie ma, ale liczymy, że nie trzeba będzie czekać zbyt długo. Na razie jednak pozostaje nam liczyć na nieco jaśniejszy ekran gry i płynniejszą grafikę. Zobaczymy.

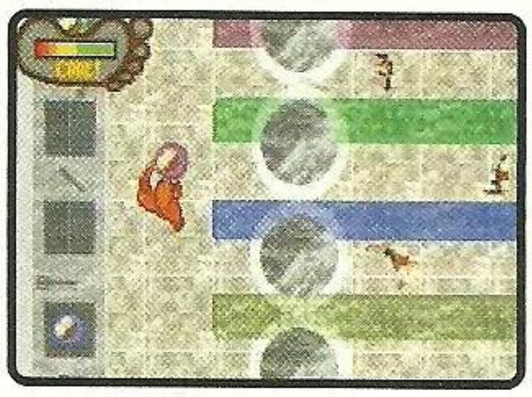
A tymczasem Japończycy mają inne powody do radości. Wyprodukowali sobie nowe kolory GBA. Pojawią się zatem kieszonsolki w kolorach Silver i Gold. Sprzedaż startuje 27 września - małe, a cieszy.

Ubi Soft rzuca na GBA kolejną grę RPG - Lunar Legend. Jakiś czas temu mogliśmy podziwiać Lunar Silver Star Story na PlayStation. Tym razem wcielimy się w rolę Alexa, który szuka legendarnych Smoków Lunaru. Chłopiec ma pewne dary magiczne, które pomogą mu w osiągnięciu celu. Gierka ma wyglądać lepiej, niż na PlaySstation - poprawiono tryb walki, skrócono skomplikowane procedury. Może faktycznie jest na co czekać?

Metroid Fusion na GBA będzie miał możliwość wymiany danych z grą Metroid Prime na Nintendo Gamecube. Ta informacja została oficjalnie potwierdzona przez szychę z Nintendo. Niestety nie powiedziano niczego więcej, wciąż pozostawiając nas w miłym oczekiwaniu. Wygląda jednak na to, że wakacje się kończą i powoli będziemy dostawać już plotki mające narobić nam smaku na gwiazdkę. Wspaniale!

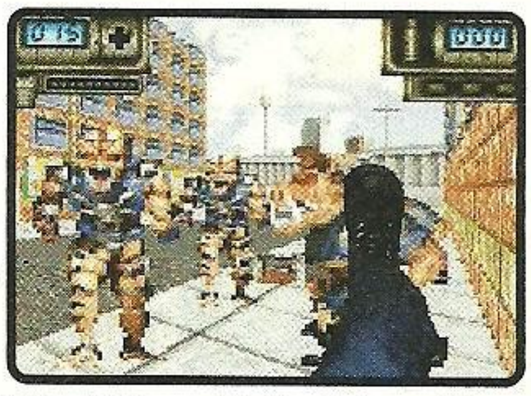


Urban Yeti — OCENA: 7.0



Urban Yeti jest grą nietypową, która wpuszcza pewien powiew świeżości do branży. Zabawa polega mianowicie na kierowaniu poczynaniami słynnego Śnieżnego Człowieka, który przybywa do miasta w pewnym ściśle określonym celu, mianowicie w poszukiwaniu towarzyszki życia. Gdybym miał szukać najbliższego odpowiednika tej gry, podałbym najpewniej Grand Theft Auto, a zwłaszcza pierwsze jego wydania. Widok z góry pokazuje nam ulice miasta, wyglądające nieco jak labirynt. Do tego nasz szalejący po ulicach amant. Scenariusz także realizuje się na podobnych zasadach. Mamy do zrobienia misję i popylamy po ulicach. Pomysły i patenty zawarte w grze zdecydowanie podnoszą jej ocenę. Trzy różne środowiska, cztery mini-gierki - jest się czym bawić. Niestety, są minusy: słabiutka grafika i jeszcze gorszy dźwięk. Chrupiąca animacja do tego i mamy grę, o której w zasadzie ciężko powiedzieć, że jest ładna. Jest po prostu średnia i gdyby nie jej patenciarskość, pewnie byśmy o niej w ogóle nie pisali.

Duke Nukem Advance — OCENA: 9.1



Wreszcie go mamy! I jest to najlepsza strzelanka FPP na GameBoya Advance. Bezdyskusyjnie. Choć projekt rozwijał się spokojnie, bez takiego rozgłosu jak Doom, Wolfenstein czy Ecks vs Sever, było na co czekać. Z pewną taką nieśmiałością spoglądaliśmy na pierwsze obrazki z Duke Nukem Advance sądząc, że będzie to klon chrupiących i ciemnych poprzedników. Tym bardziej, że niewiele mieliśmy sentymentu dla tej gry.
Tymczasem przeżyliśmy cudowne zaskoczenie - Nukem jest naprawdę prześliczny! Śmiga żwawo, wszędzie jasno i wyraźnie, bez głupich i nudnych powtórek na poziomach... Tych poziomów jest zaś dziewiętnaście, a do tego możliwość rozgrywki w trybie deathmatch, absolutnie doskonały pomysł! Ciężko narzekać na cokolwiek poza nieco płaskim dźwiękiem... No i może tym, że gra kiedyś się kończy. Jest to jak dotąd najbardziej udana strzelanka pierwszoosobowa na GBA i doprawdy uczciwie zapracowuje na swoją ocenę. Polecamy!

GT Advance 2 — OCENA: 8.1

GT Advance 2 trzyma poziom serii. Jest to oczywiście kontynuacja jednej z pierwszych ściganek samochodowych na GBA, która korzenie w świecie kieszonsolkowym zapuściła już dawno. Tym razem możliwości gry są równie imponujące. Po pierwsze piętnaście samochodów do wyboru - będzie je można udoskonalać i przerabiać. Czternaście miejsc, do których możemy się udać celem sprawdzenia sił w wyścigu, tam zaś łącznie czterdzieści dwie trasy do zabawy. Można także połączyć sobie dwie kieszonsolki GBA i pościgać się z kolegą, albo zdolną koleżanką. Bardzo pozytywne wrażenie robi grafika i animacja. Tory są wyraźne, mają elementy charakterystyczne dla kraju, w którym się mieszczą, a do tego wszystko pomyka w sześdziesięciu klatkach na sekundę, co czyni widok naprawdę miłym. Mimo wszystko jest to jednak klasyczny wyścigowiec i przeznaczony niemal wyłącznie dla miłośników wyścigów. Jeśli więc brakowało Wam tego typu zabawki - GT Advance 2 czeka. Jeśli jednak wolicie strzelanki - lepiej nawet się nie zastanawiać.

Street Hoops

Stroje klownów
W menu Cheats, wklep: Kwadrat, L1, Kwadrat, Kółko.

Stroje kowbojów
W menu Cheats, wklep: Kółko, R2(2), R1.

Stroje Kung fu
W menu Cheats, wklep: Kółko(2), Kwadrat, L1.

Stroje alfonsów (heh)
W menu Cheats, wklep: R1, Kwadrat, Kółko, L2.

Stroje świętego Mikołaja
W menu Cheats, wklep: R2, L2, R2, L2.

Chłopaki we frakach
W menu Cheats, wklep: L2(2), Kółko, Kwadrat.

Czarna piłka
W menu Cheats, wklep: R2(2), Kółko, L2.

Piłka ABA
W menu Cheats, wklep: Kółko, R2, Kwadrat, R2.

Normalna piłka
W menu Cheats, wklep: R1, Kwadrat(2), L1.

Niesamowite "czapy"
W menu Cheats, wklep: R1, Kółko, L2, R2.

Master P i Lil' Romeo
W sklepie wydaj kilka tysięcy zielonych na stroje Millera. Gdy opuścisz sklep zostaniesz poinformowany o odblokowaniu postaci Mastera P i Lil' Romeo.

Xzibit
Ukończ ''Lord of the Court'' na jakimkolwiek poziomie trudności na boisku w Venice Beach.

Cypress Hill, DJ Muggz i Bobo
Ukończ World Tournament na poziomie trudności "Greatest of All Time".

Half Man-Half Amazing
W trybie World Tournament pokonaj drużynę Urban Hitmen, potem wydaj dziesięć tysięcy, a Half Man–Half Amzing będzie mógł grać w Twojej drużynie.

Silk The Shocker
Wygraj "Lord of the Court" na Shakespeare Park.

B Real, Muggs, Bobo oraz zespół London Knights
Dwa razy ukończ World Tournament na poziomie trudności "Greatest of All Time".

Zespół Athens Minotaurs
Trzy razy ukończ World Tournament na poziomie "Greatest of All Time".

Zespół Kinshasha Warriors
Cztery razy ukończ World Tournament na poziomie "Greatest of All Time".

Zespół San Juan Coquis
Ukończ World Tournament na poziomie "Balla".

Zwody
Fake Right: Góra, Dół, Prawo.
Fake Left: Góra, Dół, Lewo.
Whooow: R2, Lewo, Prawo, Kółko.
Shamgod: L1, L2, Góra Kwadrat.
Around The World: R2, L1, Dół, X.
Maja Look: Przytrzymaj R1 + R2 i dociśnij Kwadrat.
Look Up: L2, R2, Dół, Góra, Kółko.
Slip N Slide: R1, L1, Kwadrat.

Turok 3

Wybór poziomu
Wpisz ''SELLOUT'' w menu "Enter Cheat". Załaduj zasejwowaną grę i wybierz poziom.

Niezniszczalność
Wpisz ''EMERPUS'' w menu "Enter Cheat".

Niewidzialność
Wpisz ''SLLEWGH'' w menu "Enter Cheat".

Wszystkie bronie
Wpisz ''TEXAS'' w menu "Enter Cheat". Uwaga: Dostaniesz tylko te bronie, które są dostępne na danym poziomie, a nie w całej grze.

Niekończąca się amunicja
Wpisz ''MADMAN'' w menu "Enter Cheat".

Delta Force Urban Warfare PSX

Cheat mode
W głównym menu wklep: Select, Prawo, Góra, Dół, Kółko, Lewo, Kwadrat, Trójkąt, Kółko. Pojawi się menu z następującymi opcjami: "Invincible", "Invisible", "Silent", "Infinite Ammo", "Head Size", oraz "Level".

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Zawodnicy
Day Smith
W OK City, wjedź po rampie, którą ustawiłeś podnośnikiem, do sekretnego garażu. Zrób grinda na czarnej skrzyni, otworzy się. Teraz używając rampy, która powstała z czarnej skrzyni, zrób grinda na byczych rogach i wskocz do małego pokoju. Odkryjesz Day'a Smitha.

Vanessa
W L.A.na szczycie ceglanego budynku siedzi dziewczyna. Zrób przed nią Adrenaline Trick, który będzie wart więcej niż 20000 punktów. Możesz robić manuale pomiędzy trikami, więc nie musisz wykonywać pojedynczego triku za 20000.

Volcano
Ukończ grę jakimkolwiek zawodnikiem i zalicz wszystkie zadania.

Speciale
Cory "Nasty" Naztazio
-Back Flip Tabletop X-Down
Wklep: Góra, Lewo, Kwadrat.
-Back Flip Tailwhip
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.
-Half Barspin Tailwhip
Wklep: Lewo, Prawo, Kwadrat.

Day Smith
-Back Flip One Footer
Wklep: Lewo, Prawo, Kwadrat.
-Decade Air
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.
-Pendulum
Wklep: Lewo, Dół, Kwadrat.

Joe "Butcher" Kilowalski
-Half Barspin Tailwhip
Wklep: Góra, Lewo, Kółko.
-No Footed Candybar One Hander
Wklep: Prawo, Lewo, Kwadrat.
-Superman One Hander
Wklep: Lewo, Prawo, Kółko.

Kevin Robinson
-Pendulum
Wklep: Lewo, Prawo, Kwadrat.
-Rocket One Footer Candybar
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.
-No Handed Backflip
Wklep: Dół, Prawo, Kwadrat.

Mat "The Condor" Hoffman
-Back Flip Tailwhip
Wklep: Prawo, Dół, Kwadrat.
-Barhop
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.
-Peacock
Wklep: Lewo, Góra, Kółko.

Mike "Rooftop" Escamilla
-Back Flip No Footer
Wklep: Lewo, Prawo, Kółko.
-Body Varial
Wklep: Prawo, Góra, Kwadrat.
-Decade Air
Wklep: Prawo, Lewo, Kwadrat.

Nate Wessel
-Back Flip No Footer
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.
-Pendulum
Wklep: Lewo, Prawo, Kwadrat.
-Superman Double Seat Grab
Wklep: Dół, Lewo, Kwadrat.

Rick Thorne
-No Hander Backflip
Wklep: Dół, Prawo Kwadrat.
-One Handed Swing Leg
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.
-Rocket One Footer Candybar
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.

Ruben Alcantara
-Decade Air
Wklep: Lewo, Prawo, Kółko.
-Double Tailwhip
Wklep: Dół, Lewo, Kółko.
-Superman One Hander
Wklep: Prawo, Lewo, Kwadrat.

Seth Kimbrough
-Barhop
Wklep: Lewo, Prawo, Kwadrat.
-Superman Seat Grab Truckdriver
Wklep: Prawo, Dół, Kwadrat.
-Swing Leg
Wklep: Lewo, Prawo, Kółko.

Simon Tabron
-900
Wklep: Lewo, Dół, Kwadrat.
-Double Front Peg Grab
Wklep: Prawo, Lewo, Kwadrat.
-Swing Leg
Wklep: Lewo, Prawo, Kółko.

Vanessa
-Barhop
Wklep: Góra, Lewo, Kwadrat.
-Rocket One Footer Candybar
Wklep: Lewo, Prawo, Kółko.
-Swing Leg
Wklep: Prawo, Lewo, Kwadrat.

Volcano
-Back Flip No Footer
Wklep: Lewo, Prawo, Kwadrat.
-One Hander Swing Leg
Wklep: Dół, Prawo, Kwadrat.
-Rocket One Foot Candybar
Wklep: Prawo, Lewo, Kółko.

TOCA Race Driver

Realistyczne uszkodzenia
Wpisz "DAMAGE" w menu Bonus.

Realistyczne prowadzenie
Wpisz "SIM" w menu Bonus.

Credits
Wpisz "CREDITS" w menu Bonus

The Mark Of Kri

Niepokonany Rau
Na ekranie "Press Start" wklep: Kwadrat, Kółko, X, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, X, Kółko, X, Kwadrat, Kółko, X. Jeżeli wklepiesz poprawnie usłyszysz głos Rau. W menu Cheats, uruchom kod (Invincible Rau).

Zdrówko dopisuje
Na ekranie "Press Start" wklep: X(4), Kwadrat(4), Kółko(4). Wszystkie power-upy podnoszące zdrowie, będą uzupełniały do 100%.

Niekończące się strzały
Na ekranie "Press Start" wklep: X, Kółko, Kwadrat(2), X, Kwadrat, Kółko(2), X, Kwadrat(2), X.

Twardsi przeciwnicy
Na ekranie "Press Start" wklep: X, Kółko, Kwadrat(2), X, Kwadrat, Kółko(2), X, Kółko(2), X.

Słabi przeciwnicy
Na ekranie "Press Start" wklep: X, Kółko(2), Kwadrat, X, Kwadrat(2), Kółko.

Wybór broni
Znajdź wszystkie Tuku na wszystkich poziomach, aby odblokować opcję umożliwiającą używanie każdej broni na każdym poziomie gry.

Areny
Ukończ wszystkie zadania na poziomie aby odkryć arenę przynależącą do tego poziomu.

Dodatkowe kostiumy i arty
Ukończ wszystkie areny zaliczając zadania: time attack i body count.

Prisoner Of War

Nie można zastrzelić uciekiniera
Wpisz "fatty".

Niekończąca się kasa i kamienie
Wpisz "dino".

Wybór rozdziału
Wpisz "ger1eng5".

Wszystkie poziomy zakryte
Wpisz "defaultm".

Wszystkie wydarzenia dnia
Wpisz "alltimes".

Ważne wydarzenia
Wpisz "coretimes".

Tylko obecne ważne wydarzenia
Wpisz "farleymydog".

Widok FPP
Wpisz "boston".

Widok z góry
Wpisz "foxy".

Zmień ilość strażników
Wpisz "muffin".

Zmień czujność strażników
Wpisz "quincy".

Data
Wpisz "dt".

The Thing Xbox

Wszystkie rozdziały
W głównym menu wklep: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo(2), Y, X(2), aby odblokować wszystkie levele.

Enclave Xbox

Cheat mode
Zapauzuj grę i wklep: X, Y, X(2), Y(2), X, Y, X(2), Y(2). Odblokujesz opcję "God Mode" oraz "Complete Mission" w menu pauzy.

Dark Campaign
Na ekranie wyboru epizodu, po rozpoczęciu nowej gry, wklep: X, Y(2), X(2), Y, X, Y. Lub ukończ Light Campaign.

9320 Battle Droid
Zbierz całe złoto w Light Campaign.

Earth Golem
Ukończ Light Campaign. Golem nie może nosić broni czy zbroi, ale jest bardzo silny.

Fetica
Zbierz całe złoto w Dark Campaign.

Stone Gnome
Ukończ Dark Campaign. Stone Gnome jest bardzo podobny do Earth Golema - potrafi tylko bić.

Sega Sports Tennis

Inne kostiumy
Na ekranie wyboru zawodnika przytrzymaj L1 lub R1 i dokonaj wyboru.

King lub Queen
Wygraj wszystkie mecze w Arcade nie używając Continue. Jeżeli grasz kobietą w finale spotkasz Queen, jeżeli facetem – Kinga. Pokonaj ich, a staną się dostępni.

Specjalne rakiety
W trybie World Tour pokonuj przeciwników z poziomu 3 (lub wyższego) bez straty seta. Za każde takie zwycięstwo w finale turnieju dostaniesz specjalną rakietę.

Kort „King's Court"
Pokonaj Kinga i Queen (mixed double) na poziomie 5 w trybie World Tour aby odkryć kort „King's Court". Poziom 5 stanie się dostępny tylko wtedy gdy pokonasz tą samą parę na poziomie 4. Mecze odbywają się w grudniu.

Men In Black 2 Alien Escape

Niezniszczalność
Na ekranie "Press Start" wklep: Prawo, X, R1, Trójkąt, Góra, L2, X, Lewo, L1, Kółko, X, R2. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

Wszystkie bronie
Na ekranie "Press Start" wklep: Góra, Dół, X, Kwadrat, R1, Trójkąt(2), Lewo, Kółko, L1(2), Prawo. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

Prisoner Of War

Zostałeś zestrzelony i dostałeś się do obozu jenieckiego. Nazywasz się Stone. Kapitan Stone. Hmm, chyba już najwyższy czas wyrwać się stąd... txt: o.g

Captured!

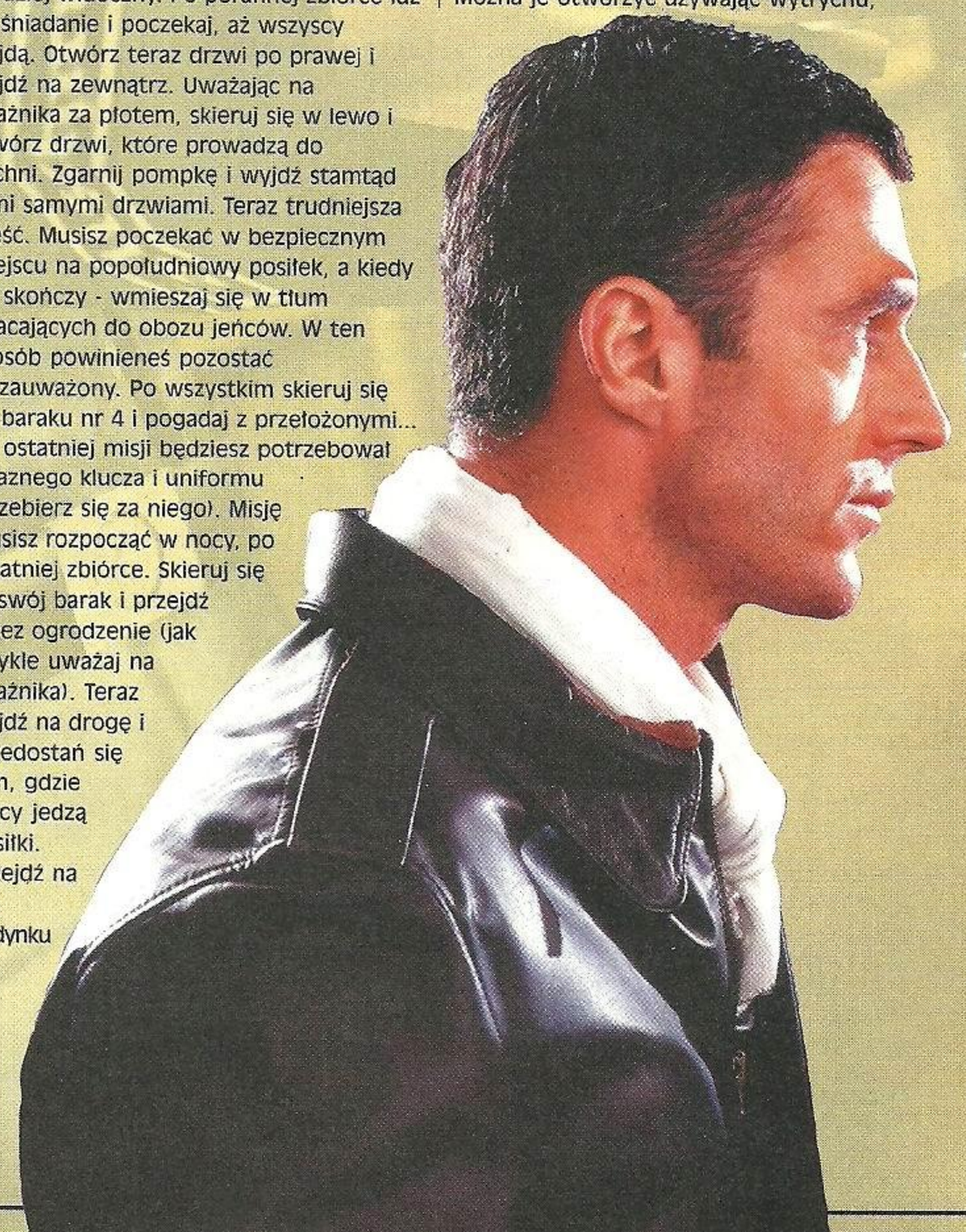
Po rozmowie z sierżantem skieruj się do swojego baraku. Przy łóżku możesz sejwować (zrób to), a w szafce przechowywać rzeczy (wrzuć do niej swój plecak). Skieruj się do sierżanta i przyjmij jego ofertę. Poczekaj na czas posiłku i skieruj się z innymi do jadalni (musisz przejść przez otwartą bramę). Jednak zamiast wejść do środka, od razu skieruj się w lewo i podbiegnij do muru po drugiej stronie. Możesz się po nim wspiąć i przedostać na drugą stronę, ale uważaj, aby nie zobaczył tego żaden strażnik. Wejdź szybko do budynku (to szpital) i zgarnij ze stolika pieniądze. Podejdź do drzwi po prawej i spójrz przez dziurkę od klucza. Wejdź do środka i zgarnij resztę forsy (w ten sposób posiądziesz całą sumę). Wyjdź na zewnątrz i wróć na drugą stronę muru, ciągle uważając na strażników (radar!). Idź do sierżanta i powiedz mu o łupie. Po rozmowie otrzymasz pastę do butów i spotkasz się ze starym znajomym - Jamesem. Podczas rozmowy okaże się, że potrzebujecie klucza do budynku z narzędziami. Podczas następnego posiłku podbiegnij do drucianego płotu po północnej stronie i przejdź po nim na drugą stronę. Obejdź budynek od lewej i wejdź pod niego. Na ziemi znajdziesz niespodziankę. Spójrz teraz na strażnika, który stoi przed schodami. Wykorzystaj to, że patrzy się w drugą stronę i powolutku wejdź po schodach (delikatnie wychyl analog; możesz też się schylić). W środku zgarnij całą kasę i klucz. Wyjdź na zewnątrz i cicho zejdź po schodach. Wczołgaj się pod budynek i wróć pod płot. Poczekaj, aż strażnik po drugiej stronie odejdzie i wróć do jadalni. Pogadaj z Jamesem.
Następnym krokiem będzie kradzież łomu. J.D. podsunie Ci sposób, a Ty będziesz musiał go zrealizować. Pójdź do sierżanta i kup od niego teleskop.
Jeśli zamierzasz zdobyć łom w dzień, to wystarczy kryć się w krzakach. Jeśli wyruszysz w nocy, to najlepiej będzie jak wysmarujesz twarz pastą do butów (stań przed lusterkiem i naciśnij kwadrat). Pobiegnij na tył swojego baraku i przeskocz na drugą stronę siatki. Przejdź przez dziurę w murze i schyl się. Skorzystaj z teleskopu (naciśnij L1, a potem R1; teleskopem poruszasz lewym analogiem, a zmieniasz ogniskową prawym) i sprawdź strażnika na wieży po lewej. Uważaj na niego - właściwie tylko on jest tu zagrożeniem. Teraz skieruj się w lewo i wejdź w krzaki. Sprawdź na radarze, w którą stronę patrzą strażnicy i poczekaj na odpowiedni moment. Przejdź dalej i przy następnej ścianie skryj się między skrzynkami. Poczekaj, aż strażnik odejdzie i przejdź w stronę drzwi. Otwórz je kluczem i wejdź do środka. Weź kasę i łom. Przed wyjściem na zewnątrz sprawdź okolicę przez dziurkę od klucza i upewnij się, że nikt nie patrzy. Najlepiej będzie, jak poczekasz, aż strażnik patrolujący okolicę przejdzie na prawo. Teraz wystarczy, że wrócisz do swoich towarzyszy tą samą drogą, którą tu przybyłeś (zachowaj jednak ostrożność i korzystaj z krzaków, aby się ukryć). Pójdź do Jamesa i powiedz mu, że masz łom. Poczekaj do wieczornej zbiórki (spotkanie na środku obozu), a kiedy się skończy, pobiegnij do swojego baraku. Weź łom, wysmaruj się pastą do butów i wyjdź na zewnątrz. Uważając na strażników, skieruj się w lewo. Zobaczysz budynek z żółtymi znakami na drzwiach. Przejdź po jego prawej stronie i zwróć uwagę, jak stoją strażnicy. Dwóch jest przy przejściu, a jeden patroluje drogę, chodząc w tę i z powrotem. W momencie, kiedy się odwróci i zacznie oddalać od swoich kompanów, przeskocz przez ogrodzenie. Przebiegnij przez drogę i przeskocz drugie ogrodzenie. Znajdziesz się na terenie z jadalnią. Skieruj się w lewo i przedostań się na drugą stronę - tam, gdzie wcześniej zdobyłeś klucz. Przebiegnij przez ten teren i poczekaj, aż strażnik patrolujący drogę odejdzie. Przeskocz kolejne ogrodzenie i łomem otwórz drzwi. Teraz uwaga! Nie chcesz przecież obudzić tego złego pana, więc kucnij i bardzo powoli przedostań się do drzwi po drugiej stronie pokoju. Otwórz je i wyjdź na zewnątrz. Najpierw skieruj się w prawo i zbadaj okolicę. Poczekaj, aż strażnik spokojnie odejdzie i podejdź do beczek. Prześlizgnij się w stronę samochodu (uważaj na światło reflektora) i wejdź pod niego. Znowu sprawdź okolicę. Zobaczysz żołnierza patrolującego ten teren i ciężarówkę przed Tobą. Trzymając się prawej strony, dobiegnij do niej i wsiądź do środka.

Prisoner of War

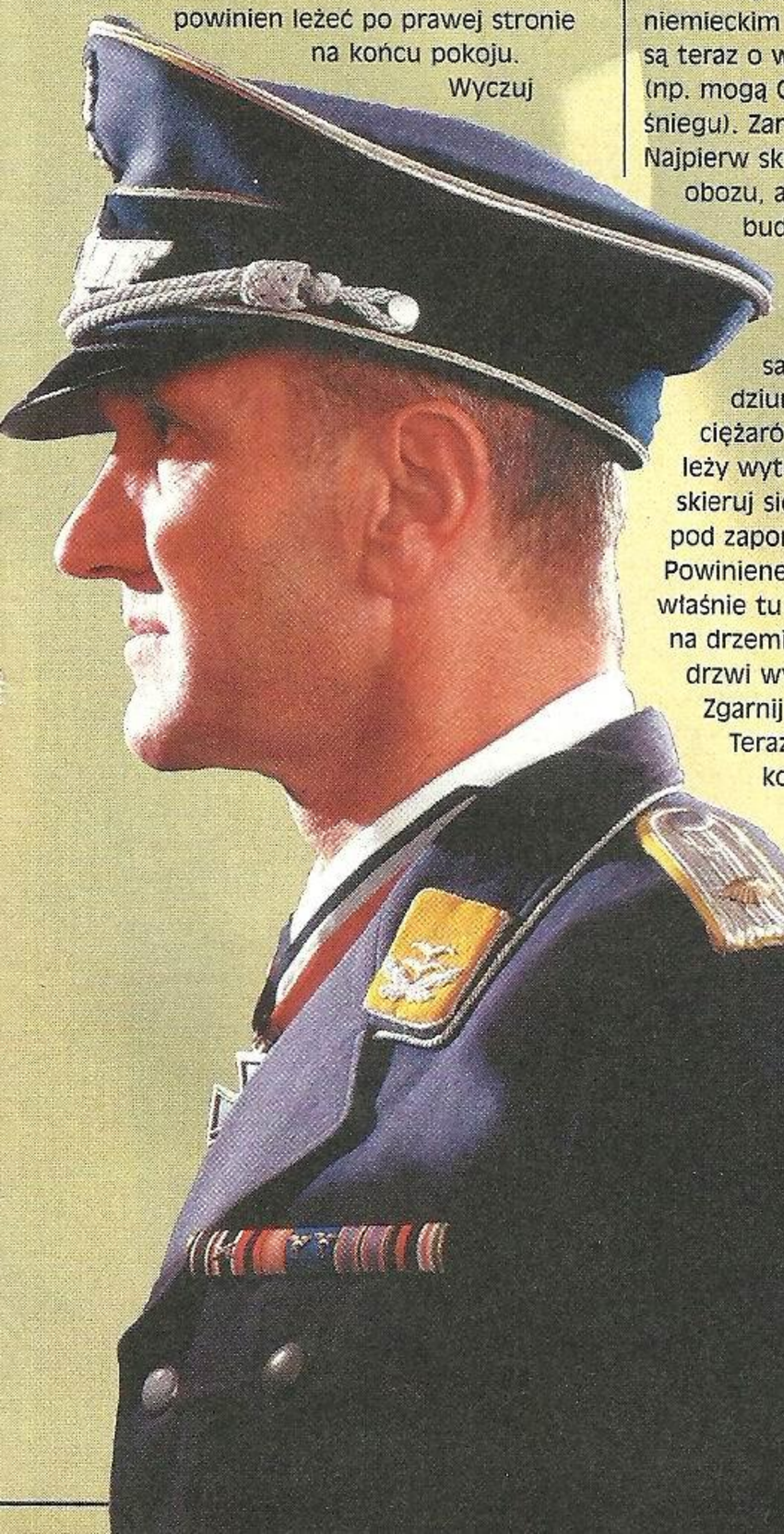
Ten obóz jest o wiele większy niż pierwszy, więc proponuję najpierw dobrze się rozejrzeć. Kiedy już wiesz, gdzie znajduje się każdy budynek, skieruj się do czwartego baraku. Pogadaj tam z żołnierzami, a przydzielą Ci pierwsze zadanie. W swoim baraku (ten z numerem dwa), a dokładniej w kufrze, znajdziesz kasetę. Weź ją i poczekaj na nocną zbiórkę. Po niej skieruj się na tył baraku 2. Zobaczysz, jak żołnierz patroluje okolicę po drugiej stronie siatki. Stań po prawej i poczekaj, aż zacznie oddalać się od Ciebie. Przeskocz na drugą stronę i skieruj się w prawo. Podbiegnij do drogi i uważając na strażnika, który chodzi w tę i z powrotem, przejdź kilka kroków w prawo. Po drugiej stronie powinieneś zobaczyć ogrodzenie bez drutu kolczastego - przedostań się na drugą stronę. W ten sposób dostaniesz się na podwórze z dwoma strażnikami. Pobiegnij na wschód, za budynek. Przejdź przez ogrodzenie na północy, a w końcu znajdziesz się na terenie z biurem. Podejdź do drzwi i zajrzyj przez dziurkę od klucza. Żołnierz chodzi po pokoju w tę i z powrotem. Stań przy ścianie koło drzwi, przełącz widok na pierwszą osobę i kwadratem rzuć kamień w beczki. Żołnierz po chwili powinien wybiec, a Ty szybko wskocz do środka i skręć w prawo. W kącie będzie stał magnetofon - użyj go i obejrzyj scenkę.
Schowaj się za szafką i poczekaj, aż żołnierz wróci. W momencie, kiedy będzie patrzył w drugą stronę, wyślizgnij się z budynku i wróć na swój teren. Pójdź do baraku nr 4 i zamelduj o wykonaniu zadania (jeśli nie możesz tego zrobić, to przesuń czas na popołudnie).
Podczas rozmowy dowiesz się kilku ciekawych rzeczy. Czas na kolejne zadanie. Najlepiej z rana, po apelu pobiegnij za swój barak i przejdź przez siatkę, jak to zrobiłeś w poprzedniej misji. Uderz w metalowe pojemniki tak, aby zwrócić uwagę strażnika (lub po prostu rzuć w nie kamieniem) i okrąż budynek, który patrolował. Podejdź do drzwi i otwórz je kluczem (Brass Key). Na stole leży uniform niemieckiego żołnierza - weź go i podejdź do lustra, aby się przebrać. Teraz jako żołnierz wyjdź na zewnątrz. Ale uważaj, jeśli jesteś w zasięgu wzroku prawdziwych strażników nie możesz biegać, ponieważ możesz zwrócić ich uwagę. Skieruj się na północ tą samą drogą, co poprzednio. Kiedy dotrzesz do drogi, skręć w prawo i idź wzdłuż niej. W końcu dotrzesz do dużego budynku, otoczonego niskim murem. Tu skręć w lewo i sprawdź okolice budynku. Po podwórzu krąży oficer, który jest w stanie Cię od razu rozpoznać, więc nie możesz dać się zauważyć. Oficer chodzi w tę i z powrotem, więc wykorzystaj moment, kiedy będzie odwrócony i podbiegnij do drzwi. Wejdź do budynku. W środku podejdź do drzwi, które prowadzą do następnego pokoju i zajrzyj przez dziurkę od klucza. Powinieneś zobaczyć strażnika i oficera. Nie przechodź przez te drzwi, tylko skieruj się do tych po lewej. Za nimi znajduje się korytarz, który doprowadzi Cię do kuchni. W niej znajdują się schody i drugie drzwi. Otwórz je i sprawdź okolice w FPP. Jeśli oficer stoi przy biurku po prawej, to kucnij i przejdź za szafkę, która stoi na środku pokoju. Poczekaj, aż oficer podejdzie do strażnika, wtedy podejdź do biurka i zgarnij papiery. Teraz wystarczy, że bezpiecznie wrócisz do swojego baraku, a potem pogadasz z komitetem w baraku nr 4.
Po kilku animacjach zostanie Ci przydzielone kolejne zadanie. Tu będziesz potrzebował łomu albo żelaznego klucza (Iron Key). Ale najlepiej wybierz się po klucz do sierżanta Harry'ego Foxa (koszt - 80), ponieważ z łomem w łapce jesteś bardziej widoczny. Po porannej zbiórce idź na śniadanie i poczekaj, aż wszyscy wyjdą. Otwórz teraz drzwi po prawej i wyjdź na zewnątrz. Uważając na strażnika za płotem, skieruj się w lewo i otwórz drzwi, które prowadzą do kuchni. Zgarnij pompkę i wyjdź stamtąd tymi samymi drzwiami. Teraz trudniejsza część. Musisz poczekać w bezpiecznym miejscu na popołudniowy posiłek, a kiedy się skończy - wmieszaj się w tłum wracających do obozu jeńców. W ten sposób powinieneś pozostać niezauważony. Po wszystkim skieruj się do baraku nr 4 i pogadaj z przełożonymi... Do ostatniej misji będziesz potrzebował żelaznego klucza i uniformu (przebierz się za niego). Misję musisz rozpocząć w nocy, po ostatniej zbiórce. Skieruj się za swój barak i przejdź przez ogrodzenie (jak zwykle uważaj na strażnika). Teraz wyjdź na drogę i przedostań się tam, gdzie jeńcy jedzą posiłki. Przejdź na tył budynku i podejdź do murowanego ogrodzenia tak, aby być jak najbliżej wieży strażniczej. Przejdź na drugą stronę i wejdź do małego budynku. W środku znajdziesz trochę kasy i łom. Przejdź dalej, a zobaczysz dziurę w murze. Schyl się i przejdź przez nią. Teraz uważaj, ponieważ ten teren patroluje kilku żołnierzy, w tym jeden oficer. Unikaj światła reflektora, który stoi na wieży i staraj się trzymać po lewej stronie. Uważając na oficera, podbiegnij do środkowych drzwi i wyważ je łomem. W środku skieruj się w prawo i podejdź do klapy - w ten sposób dostaniesz się do tunelu. Przejdź przez niego, a znajdziesz się na wolności... Nie na długo jednak.

Castle Colditz

Pierwszą rzeczą, którą musisz tutaj zrobić jest wykradnięcie klucza. Pójdź razem z żołnierzami na posiłek i sprawdź otoczenie. Po prawej powinien stać kucharz. Kiedy się oddali, przejdź przez drzwi, obok których stał. Szybko przedostań się przez korytarz i zabierz z kuchni kasę oraz klucz. Teraz - ciągle uważając na kucharza - wróć do swoich kompanów. Drugą bardzo przydatną rzeczą jest wytrych - leży na stole przy wejściu do Twojego baraku. Pamiętaj jednak, że jego użycie zabiera trochę czasu, a odpowiedni wskaźnik masz w lewym górnym rogu ekranu. Pierwsza misja polega na dostaniu się do strzeżonego pokoju, w którym znajduje się Harding. Na prawo od wejścia do Twoich baraków jest wejście do biblioteki. Można je otworzyć używając wytrychu,



ale trzeba tu jeszcze wykołować żołnierza, który stoi przed drzwiami. Najłatwiej jest to zrobić w nocy, kiedy będzie spał. Wystarczy po cichu podejść do drzwi i je otworzyć. Jednak jeśli będzie patrolował okolicę, należy dobrze się ustawić i otworzyć drzwi, kiedy nie będzie patrzył. Wejdź na górę po schodach, ale uważaj - tam siedzi żołnierz! Kucnij i powolutku skręć w lewo. Przejdź przez drzwi na końcu krótkiego korytarza, a znajdziesz się w bibliotece. Uważaj na strażnika, który patroluje to pomieszczenie. Najlepiej od razu odbij w prawo i przejdź przez drzwi. Kucnij i idź przed siebie, aż dotrzesz do schodów. Uważaj, ponieważ wyżej stoi strażnik. Okrąż go i wejdź po schodach na górę. Podejdź do okna i wyjdź przez nie na zewnątrz. Zeskocz niżej i wejdź po drabinie wyżej. Idź przed siebie, aż dotrzesz do okna - wejdź przez nie do środka. Przejdź przez krótki korytarz i zejdź niżej po drabinie. Przejdź przez drzwi, które znajdują się tuż obok drabiny. Niżej zobaczysz siedzącego na krześle strażnika. Zejdź tam i schowaj się za kotarą. W końcu żołnierz wstanie i pójdzie na patrol. Wykorzystaj to i przejdź przez drzwi prowadzące do teatru. Tutaj znajduje się tylko jeden strażnik. Jeśli będzie stał do Ciebie tyłem, to idź za nim, aż dotrzesz do sceny. Wejdź na nią i skręć w lewo. W podłodze są drzwi - skorzystaj z tego i zejdź niżej. Znajdziesz się w baraku B. Wyjdź na korytarz i przejdź przez drzwi po drugiej stronie. Uważając na grubego Niemca, który patroluje to pomieszczenie, przejdź do kolejnego pokoju. Tu spotkasz Hardinga, co oznacza, że misja zakończyła się sukcesem. Harding potrzebuje niemieckiego uniformu, a jego zdobycie będzie drugą misją dla Ciebie. Podczas popołudniowej przerwy znajdź drzwi do pralni (są na podwórzu) i otwórz je. W środku zobaczysz strażnika. Poczekaj, aż pójdzie na górę i dopiero wtedy wejdź tam. Przejdź przez drzwi po prawej. W środku jest jeden strażnik, a niemiecki uniform powinien leżeć po prawej stronie na końcu pokoju. Wyczuj odpowiedni moment i zgarnij przebranie. Teraz trudniejsza część - prześlizgnij się tak, aby dostać się do lustra po drugiej stronie i przebierz się w uniform. Wrócisz tam, gdzie znajduje się Harding - podejdź do grubego Niemca, a rozpocznie się scenka i misja zakończy się sukcesem. Kolejną misją będzie zdobycie papierów (paszportu) dla Hardinga. Podczas posiłku wejdź na krótkie schody po lewej stronie stołówki. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w niemieckiej stołówce z dwoma strażnikami. Skorzystaj z tego, że możesz się przeczołgać pod stołem po prawej i przedostań się do drzwi po drugiej stronie. W ten sposób znajdziesz się w biurze. Na jednym z biurek są papiery - zgarnij je i wróć do jadalni. W odpowiednim momencie zagadnij kogoś z komitetu, a misja zakończy się sukcesem. Ostatnia rzecz, którą musisz zrobić w tym obozie, to dołączyć do Hardinga. Podczas posiłku skieruj się do kuchni, ale na korytarzu zamiast skręcić w prawo, skręć w lewo i otwórz wytrychem drzwi. Wyjdź na zewnątrz i zejdź po schodach. Uważaj, ponieważ oprócz zwykłych żołnierzy, tą okolicę patroluje też oficer. Skieruj się w lewo i podejdź do stołu, na którym leży klucz do kanałów. Zgarnij go i wróć tam, skąd przybyłeś. Teraz wejdź do kuchni, a w niej sprawdź podłogę. Powinieneś zobaczyć metalową pokrywę - podnieś ją przy pomocy klucza i zejdź na dół. Tu droga jest prosta, ale gęsto usłana oficerami. Właściwie na każdym rogu możesz się spodziewać gościa w płaszczu. Skręć w prawo, potem od razu w lewo i ciągle przed siebie, aż dotrzesz do Hardinga.



Sabotage

Wróciłeś do poprzedniego obozu, który teraz jest „trochę" inny. Praktycznie wszystko pozmieniano i dobudowano kilka rzeczy. Po rozmowie z komitetem rozpocznij swoją pierwszą misję. Najlepiej by było, gdybyś cały czas poruszał się w niemieckim uniformie, ponieważ żołnierze są teraz o wiele bardziej spostrzegawczy (np. mogą Cię wyśledzić po śladach na śniegu). Zaraz wyjaśnię, jak go zdobyć. Najpierw skieruj się do wschodniej części obozu, aż dotrzesz do nowego dużego budynku. Ale zanim tam wejdziesz, skręć w lewo do budynku, z którego wcześniej kradłeś papiery. Na samym końcu ogrodzenia jest dziura - przejdź przez nią. Za ciężarówką jest skrzynka, na której leży wytrych. Weź go i dopiero teraz skieruj się do dużego budynku. Przejdź pod zaporą i skręć od razu w prawo. Powinieneś zobaczyć Post Room - to właśnie tu musisz się dostać. Uważając na drzemiącego obok żołnierza otwórz drzwi wytrychem i wejdź do środka. Zgarnij paczkę i wyjdź na zewnątrz. Teraz wystarczy wrócić do komitetu i powiadomić ich o zdobyczy. Teraz czas na zdobycie uniformu. Ze swojego baraku skieruj się na wschód, a powinieneś zobaczyć mały budynek, z którego podczas wcześniejszego pobytu ukradłeś uniform. Tak, zrobisz to jeszcze raz! Oczywiście strażnik patroluje okolicę, ale teraz nie powinno to już stanowić większego problemu. Kiedy już będziesz w przebraniu, wyjdź i skieruj się do dużego budynku, który wcześniej widziałeś. Kiedy już tam dotrzesz, rozejrzyj się. Nie zamierzasz chyba wejść frontowymi drzwiami? Tak myślałem. Skręć w prawo i przejdź na tył budynku (uważaj na oficera i strażnika na wieży). Powinieneś zobaczyć drabinę. Poczekaj, aż oficer pójdzie w drugą stronę i korzystając z radaru wyczuj moment, kiedy strażnik na wieży odwróci się. Wtedy bardzo szybko wejdź na górę i schowaj się za ścianą, zanim zdąży Cię dostrzec. Wejdź po drugiej drabinie jeszcze wyżej. Z dachu powinieneś zobaczyć ustawioną rakietę. Wduś L1, potem R1, aby wyciągnąć kamerę. Kwadratem zrób zdjęcie rakiecie (będziesz wiedział, że jest dobrze zrobione, ponieważ Stone wypowie jedną sentencję). Podejdź do komina i zejdź nim na dół. Tu spotkasz jednego żołnierza, ale łatwo go wykiwasz, ponieważ stoi tu dużo sprzętu, za którym możesz się chować. Zejdź niżej i skręć w prawo. Idź przed siebie i schowaj się przed patrolującym to miejsce oficerem (tu również zadanie jest stosunkowo proste, ponieważ jest gdzie się chować). W końcu znajdziesz się w małym pokoiku z sejfem - otwórz go przy pomocy wytrychu i zgarnij tajne dokumenty. Teraz wystarczy, że wrócisz do obozu i pogadasz z kimś z komitetu.
Kolejne zadanie przed Tobą! Skieruj się do baraku nr 2 i znajdź w nim wejście do podziemnego tunelu (jest zakryte dywanikiem). Pierwsze wyjście prowadzi pod prysznic, więc omiń je i wyjdź dopiero przy kolejnym. Po scence wyjdź z pokoiku, w którym się znalazłeś. Uważając na strażnika, podejdź do ściany i weź z niej metalowy klucz. Skieruj się na północ, przejdź kilka kroków i skręć w prawo. Wejdź po schodach i otwórz drzwi zdobytym przed chwilą kluczem. W środku powinieneś znaleźć uniform oficera. Skorzystaj z lustra i przebierz się. Wyjdź i skieruj się w miejsce, które widziałeś podczas scenki. Ale uważaj, ponieważ znajduje się tu wyższy rangą oficer, który może Cię rozpoznać. Tak więc przyczaj się w jakimś cichym miejscu i poczekaj do „Lunchtime". Wtedy to wszyscy skierują się do stołówki, a Ty będziesz mógł spokojnie wejść do środka. Skorzystaj z radia, a Stone przekaże wiadomość. Teraz jak zwykle wróć do komitetu (najbezpieczniej i najszybciej jest tunelem) i przekaż wiadomości.
Po scence masz tylko pięć minut na działanie. Zadanie jest proste - musisz odwołać odpalenie rakiety. Wybiegnij na zewnątrz i skieruj się na wschód, tam gdzie wcześniej widziałeś rakietę (nie przejmuj się, nie ma tam już strażników). Wejdź do budynku frontowymi drzwiami i pobiegnij na górę. Omiń jednego strażnika i zgarnij klucz ze ściany po lewej (jest na żółtej półce). Zaraz obok schodów jest panel - włóż do niego ten klucz.
Zbiegnij na dół i skieruj się do pomieszczenia z sejfem. Tym razem korytarz patroluje dwóch oficerów, ale strategia jest taka sama jak poprzednio. W pokoju zgarnij klucz ze ściany i włóż go do panelu, który stoi obok. Po scence trafisz z powrotem do zamku...

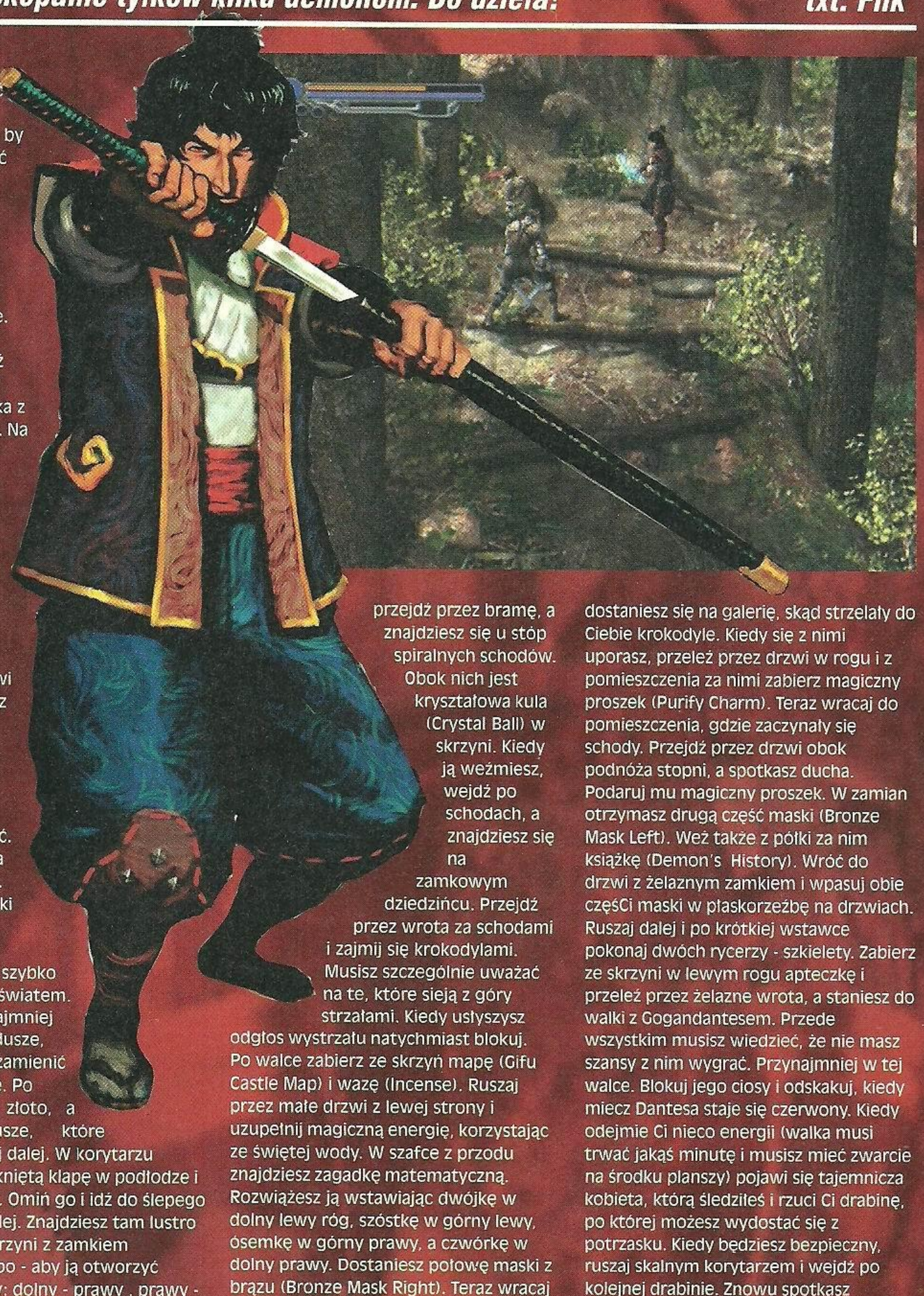
Unfinished Business

Najpierw musisz zdobyć klucz. Podczas posiłku wejdź na krótkie schody i do pomieszczenia z dwoma długimi stołami. Ciągle patrolują je dwaj strażnicy, ale nie będzie dla Ciebie problemem uniknięcie ich wzroku. W następnym pokoju znajdziesz upragniony klucz. Wróć do jadalni i wyjdź na podwórze. Otwórz drzwi do biblioteki (mam nadzieje, że jeszcze pamiętasz, gdzie się znajduje - barak A). Wbiegnij na górę (oczywiście unikaj żołnierzy) i wejdź do biblioteki. Wejdź na górę po schodach i kiedy będziesz na balkonie, przejdź przez drzwi, których tu wcześniej nie było. Idź przed siebie, aż ujrzysz krótką animację. Skieruj się w prawo i wyjdź przez okno na zewnątrz. Przejdź w lewo i wdrap się po linie na górę. Teraz zabierz ją ze sobą, ponieważ będzie potrzebna przy następnej misji. Wejdź do środka przez okno i sprawdź samolot. Wyjdź przez drzwi po lewej, ze skrzynki zgarnij łom i otwórz nim drzwi. Zaczep linę na okręgu i zejdź po niej na dół (pamiętaj, aby zabrać ją ze sobą). Teraz wystarczy, że wrócisz do komitetu i powiadomisz przełożonych o swoich dokonaniach.
Kolejne zadanie będzie polegać na zdemaskowaniu szpiega. Rano załóż niemiecki uniform (jak zwykle jeden czeka w pralni), weź linę i aparat. Wmieszaj się w tłum tak, aby żaden strażnik Cię nie dostrzegł i wejdź do jadalni. Stamtąd przejdź przez niemiecką jadalnię, potem przez biuro i na podwórze. Nad wyjściem jest balkon, na który musisz się dostać. Rzuć kamieniem w beczki, aby odwrócić uwagę strażnika i zahacz linę o balkon (L1 + R1 + kwadrat). Podejdź do uchylonych drzwi i zrób zdjęcie, a nastąpi scenka.
Kolejne zadanie przed Tobą. Musisz ukończyć budowę samolotu, który wcześniej widziałeś. Będziesz potrzebował trochę drewna, prześcieradło i kable. To pierwsze znajdziesz w kapliczce, do której prowadzą podwójne drzwi na podwórzu. W środku wykiwaj jednego strażnika i zgarnij drewienko z ziemi. Zanieś je do samolotu i wmontuj w skrzydło. Teraz skieruj się do jadalni. Przejdź przez nią, a potem przez niemiecką jadalnię i biuro, aż znajdziesz się na korytarzu. Tu wejdź na górę po schodach i skręć w lewo. Otwórz drzwi kluczem, który dostałeś od przełożonych i po cichu wejdź do środka. Znajdują się tutaj dwaj drzemiący strażnicy. Omiń ich, zgarnij prześcieradło i zanieś je do samolotu. Nałóż je na skrzydło i wyjdź drzwiami po lewej. Przejdź przez krótki korytarz i otwórz wcześniej zamknięte drzwi. Zejdź niżej po drabinie i przejdź między skrzyniami w lewy dolny róg pomieszczenia. Tam znajdziesz potrzebny Ci kabel. Wróć z nim do samolotu i zamontuj go.
Pogadaj z kimś z komitetu, a powie Ci o kanałach. Musisz dostać się do pomieszczenia z bojlerami. Przejdź przez niemiecką jadalnię i biuro, aż dotrzesz na korytarz. Zamiast iść na górę po schodach wejdź pod nie i otwórz drzwi po prawej - w ten sposób znajdziesz się w pomieszczeniu z bojlerami. Zejdź na sam dół i wejdź do kanałów. Jak zwykle będzie się tutaj kręciło kilku oficerów. Cały czas przyj przed siebie, aż dotrzesz do ślepego zaułka. Tu skręć w prawo i przejdź przez drzwi. Po prawej na korytarzy będzie wnęka, a w niej klapa na ziemi - podnieś ją i wskocz do środka. W ten sposób znalazłeś się w laboratoriach. Rozejrzyj się trochę - okolicę patroluje dwóch oficerów, ale nie powinieneś mieć problemów z wykiwaniem ich. Musisz się dostać w prawy górny róg pomieszczenia, gdzie stoi panel - wduś przycisk na nim, a rozpocznie się scenka.
Upss, znowu masz pięć minut na wydostanie się z opresji. Musisz dostać się tam, gdzie stoi samolot. Drogę znasz aż za dobrze, więc nie ma co się rozwodzić. Ale naprawdę uważaj na strażników - mają rozkaz Cię zabić.
Kiedy już dotrzesz do samolotu rozpocznie się ostatnia scenka, więc rozciągnij się wygodnie na fotelu i rozkoszuj się, ponieważ właśnie ukończyłeś POW!

Onimusha 2

Czas na skopanie tyłków kilku demonom. Do dzieła!

txt: Flik



Zaczynasz w swojej rodzinnej wiosce - Yagyu Village. Ruszaj w dół ekranu po schodach, a po krótkiej scence staniesz do walki z trzema samurajami. Gdy uporasz się z nimi, ruszaj do lasu przez bramę. Wykończ kilku wojowników na mośCie i weź mapę okolicy ze skrzyni. Przełażąc przez kolejną bramę, dotrzesz do jeziorka. Po chwili z wody wysuną się trzy kamienie. Skacząc po nich, trafisz do jaskini. Skalny korytarz zaprowadzi Cię do chaty na wodzie. Po rozmowie z kobietą - duchem dostaniesz pierwszy z pięciu magicznych kamieni (Charity Orb) i instrukcję do gry (Play Instructions). Ze skrzyni na lewo weź jeszcze roślinkę leczącą (Herb) i wracaj przez jaskinię do jeziorka - po drodze będzie „lampka", z której będziesz mógł wyciągnąć trochę dusz. Teraz idź najpierw w prawo, aby za bambusami znaleźć skrzynkę z leczącą roślinką - musisz ściąć drzewka by się do niej dostać. Teraz okrąż bajoro z drugiej strony i zbadaj głowę smoka. Dostaniesz nowy miecz (Buraitou), w który powinieneś się jak najszybciej uzbroić.

Po chwili zostaniesz przeniesiony do Imasho. Ruszaj najpierw do przodu, aby wejść do budowli przypominającej mały zamek - z prawej strony w skrzyni jest mapa. Kiedy znajdziesz się w środku kuźni, obiegnij wokół płynne żelazo, rozwalając beczki. Oczyścisz sobie w ten sposób drogę do windy. Teraz wracaj do drzwi i pociągnij za dźwignię obok nich. Ruszaj pędem do windy, zanim ucieknie! Z pomostu u góry zabierz łuk (Bow). Teraz wyjdź z kuźni i ruszaj w lewo, do górskiego przejścia.Wykończ kilkunastu samurajów i zabierz ze skrzyni teleskop (Telescope). Przy okazji: wszyscy wrogowie tutaj i w kopalni nieco dalej zostawiają bryłki złota, jeśli więc brakuje Ci pieniędzy, wystarczy mały spacerek w te rejony. Wracając do gry - idź dalej i pogadaj z gościem stojącym przed kopalnią. Teraz wracaj do wioski i wejdź do karczmy - jest na uliczce z której zaczynałeś. Po wstawce, w której poznasz Magoichiego, Ekeia i dostaniesz Gift Instructions, podejdź do faceta w lewym rogu karczmy i kup od niego przepustkę do kopalni (Mountain Permit) za stówkę. Teraz idź przed kuźnię i posłuchaj rozmowy dwóch facetów. Wróć do tawerny i wejdź na piętro. Poznasz Kotaro. W tym miejscu masz możliwość wybrania kompana, który będzie Ci towarzyszył (sprawdź ramkę obok). Biegnij do kopalni złota i daj przepustkę strażnikowi. Weź ze skrzyni książkę do historii (History Book vol.4). Kiedy wejdziesz do środka, na rozwidleniu idź najpierw w lewo - na środku jest też save point. Znajdziesz skrzynię z zamkiem - układanką. Wciśnij prawy - dolny trójkąt i dolny - lewy, aby dostać specjalny atak mieczem (Buraitou Secret). Ze skrzyni obok weź Demon Wall Scroll. Wracaj na rozgałęzienie i idź w prawo. Zabierz mapę i kontynuuj bieg, aż napadną Cię krokodyle. Walcz z nimi, aż dotrzesz do rozgałęzienia w kształCie litery T. Biegnij najpierw w prawo.

Po walce i wstawce dowiesz się o porwanej córce. W ślepym zaułku nieco dalej znajdziesz dokument (Five Oni Orbs) oraz kolejną głowę smoka, która obdaruje Cię włócznią (Hyoujin - Yari). Wracaj do rozgałęzienia w kształCie litery T i biegnij drugą drogą. Po wstawce uderz włócznią w zablokowane czarem przejśCie i ruszaj nim. Zabierz ze skrzyni średnią apteczkę (Medicine) i włóż we framugę drzwi nieco dalej Charity Orb. Teraz czeka Cię walka z bossem, więc proponuję przespacerować się jeszcze po jaskiniach - tak, by móc dopakować którąkolwiek z broni na drugi level. Dobrze byłoby, gdybyś miał uzbierane także cztery fioletowe dusze. Kiedy będziesz gotowy, przejdź przez drzwi, a zacznie się walka z Ginghampfatsu. Na początku ładuj miecz i atakuj wielkie cielsko szeryfa, używaj również od czasu do czasu magii. Kiedy odejmiesz mu nieco energii, zacznie skakać na Ciebie. Pojawi się także jedna z postaci by Ci pomóc. Musisz być stale w ruchu, aby nie udało mu się Ciebie wywrócić. Uważaj także na spadające głazy. Użyj teraz resztki magii, która Ci została, a Ginghampfatsu szybko pożegna się ze światem. Jeśli masz co najmniej trzy fioletowe dusze, będziesz mógł zamienić się w Onimushę. Po walce zabierz złoto, a następnie dusze, które zostawił i ruszaj dalej. W korytarzu znajdziesz zamkniętą klapę w podłodze i rannego gościa. Omiń go i idź do ślepego zaułka nieco dalej. Znajdziesz tam lustro (Mirror), a w skrzyni z zamkiem kodowym kombo - aby ją otworzyć naciśnij trójkąty: dolny - prawy , prawy - górny, dolny - lewy, prawy - dolny. Teraz wróć do rannego gościa i pogadaj z nim. Znajdziecie się z powrotem w Imasho i dostaniesz od niego „klucz" do klapy w podłodze. Podejdź do skrzyni obok i wyciągnij z niej wachlarz (Folding Fan). Wróć do kopalni. Na górskiej śCieżce zaatakują Cię demony-ninja. Kiedy się z nimi uporasz, kontynuuj bieg w stronę kopalni. Musisz dostać się w miejsce, gdzie spotkałeś rannego gościa. Po drodze atakować Cię będą rycerze - szkielety, turlające się demony i minotaur z siekierą. Na drzwiach będzie wisiał również olbrzymi pająk zasysający przeciwników. Gdy już dotrzesz na miejsce, włóż czerwony pierścień w klapę w podłodze. Znajdziesz się przed bramą świata demonów i staniesz do walki z pałkarzami. Po ich pokonaniu przejdź przez bramę, a znajdziesz się u stóp spiralnych schodów. Obok nich jest kryształowa kula (Crystal Ball) w skrzyni. Kiedy ją weźmiesz, wejdź po schodach, a znajdziesz się na zamkowym dziedzińcu. Przejdź przez wrota za schodami i zajmij się krokodylami. Musisz szczególnie uważać na te, które sieją z góry strzałami. Kiedy usłyszysz odgłos wystrzału natychmiast blokuj. Po walce zabierz ze skrzyń mapę (Gifu Castle Map) i wazę (Incense). Ruszaj przez małe drzwi z lewej strony i uzupełnij magiczną energię, korzystając ze świętej wody. W szafce z przodu znajdziesz zagadkę matematyczną. Rozwiążesz ją wstawiając dwójkę w dolny lewy róg, szóstkę w górny lewy, ósemkę w górny prawy, a czwórkę w dolny prawy. Dostaniesz połowę maski z brązu (Bronze Mask Right). Teraz wracaj do pomieszczenia, gdzie byli łucznicy i przejdź przez bramę z lewej strony. Wykończ przeciwników i pająka na ścianie, który blokował Ci przejśCie. Ruszaj odblokowanymi drzwiami, zabierając wcześniej ze skrzyni roślinkę uzdrawiającą. W lewym rogu korytarza znajdziesz skrzynkę z układanką. Wciśnij trójkąty: prawy - dolny, górny - prawy, lewy - górny. Zdobędziesz kryształ życia (Power Jewel). W następnym pomieszczeniu będą dwa wyjścia. Ruszaj tym z prawej. Aby otworzyć drzwi z ogromnym zamkiem, musisz mieć drugą część maski. Weź ze skrzyni książkę do historii (History Book Volume 1). Teraz skorzystaj ze schodów. Kiedy pozbędziesz się wszystkich potworów u góry, wyjaśni się zagadka zaginionej córki. Przejdź przez kolejne drzwi, a dostaniesz się na galerię, skąd strzelały do Ciebie krokodyle. Kiedy się z nimi uporasz, przeleź przez drzwi w rogu i z pomieszczenia za nimi zabierz magiczny proszek (Purify Charm). Teraz wracaj do pomieszczenia, gdzie zaczynały się schody. Przejdź przez drzwi obok podnóża stopni, a spotkasz ducha. Podaruj mu magiczny proszek. W zamian otrzymasz drugą część maski (Bronze Mask Left). Weź także z półki za nim książkę (Demon's History). Wróć do drzwi z żelaznym zamkiem i wpasuj obie częśCi maski w płaskorzeźbę na drzwiach. Ruszaj dalej i po krótkiej wstawce pokonaj dwóch rycerzy - szkielety. Zabierz ze skrzyni w lewym rogu apteczkę i przeleź przez żelazne wrota, a staniesz do walki z Gogandantesem. Przede wszystkim musisz wiedzieć, że nie masz szansy z nim wygrać. Przynajmniej w tej walce. Blokuj jego ciosy i odskakuj, kiedy miecz Dantesa staje się czerwony. Kiedy odejmie Ci nieco energii (walka musi trwać jakąś minutę i musisz mieć zwarcie na środku planszy) pojawi się tajemnicza kobieta, którą śledziłeś i rzuci Ci drabinę, po której możesz wydostać się z potrzasku. Kiedy będziesz bezpieczny, ruszaj skalnym korytarzem i wejdź po kolejnej drabinie. Znowu spotkasz tajemniczą kobietę. Porozmawiaj z nią, a dostaniesz jeden z wielkich kamieni. Użyj go teraz na żelaznej kuli, aby stać się właścicielem mechanicznego konia.

Po wstawce znajdziesz się z powrotem w mieśCie. Zabierz maskę (Tengu Mask) i idź do tawerny. Pogadaj z Ekeiem, a powie Ci, że jakaś piękność czeka na Ciebie na rynku. Znajdziesz tam kobietę z parasolką, która jednak wcale nie będzie piękna. Okaże się że jest sługą Nabunagi i chce wykończyć Takayo, która pomogła Ci na początku. Przeniesiesz się do swojej rodzinnej wioski, w to samo miejsce z którego zaczynałeś. Biegnij teraz do miejsca gdzie spotkałeś Takayo, wykańczając po drodze pałkarzy, krokodyle i demony-ninja. Jak się okaże, przybędziesz za późno. Po wstawce

zabierz pierścień, który zostawiła Takayo (Ring of Takayo) i wracaj do miejsca, gdzie pierwszy raz pojawiłeś się w wiosce - po drodze atakować Cię będą samuraje, latające muchy, rycerze-szkielety i krokodyle z łukami. Kiedy dotrzesz na miejsce, zapisz grę i przejdź przez bramę z lewej. Dotrzesz do niewielkiego zamku. Idź najpierw prosto i rozwal drzwi, aby dostać liczydło (Abacus). Wykończ teraz plączących się wszędzie samurajów. Korytarz z lewej zaprowadzi Cię do skrzyni z zamkiem - układanką. Aby dostać się do wnętrza, naciśnij trójkąty: górny - prawy i prawy - dolny. Kryształ mocy (Power Jewel) jest twój. Teraz cofnij się nieco i potnij ściankę z prawej. Wejdź za przegrody w rogu, aby dostać się do dobrze ukrytej skrzyni i stać się właścicielem kalejdoskopu (Kaleidoscope). W korytarzyku z prawej jest także jedna z dwóch częśCi obrazka (Four Guardians: Right), ukryta za wiszącym obrazem - musisz przeciąć płótno. Na półce obok jest również obrazek (Paintwork #10) Teraz biegnij na drugi koniec pomieszczenia i rozwal kolejną ściankę. Znajdziesz w skrzyni widelec (Fork) i nieco dalej korytarz, który zaprowadzi Cię do pomieszczenia z klapą w podłodze. Na razie jednak zostaw kanał w spokoju i wyjdź na świeże powietrze. Kiedy pozbędziesz się samurajów (uważaj na łuczników), zabierz ze skrzyń drugą część obrazka (Four Guardians: Left), zestaw do herbaty (Oolong Tea) i dopiero teraz wróć do klapy w podłodze. Zbadaj szafkę przed nią i włóż w puste miejsce pierścień Takayo. Teraz ustaw czerwonego ptaka na dole, niebieskiego smoka z prawej, białego tygrysa z lewej, a czarną poczwarę u góry.

Będziesz mógł zejść do podziemi. Idź podziemnym korytarzem, a kiedy otworzy się pułapka w podłodze, przeskocz dziurę i wespnij się na rękach po drugiej stronie. Za zakrętem dojdziesz do trzech lin, blokujących Ci drogę. Przetnij je i zrób natychmiastowy zwrot w tył, bo w twoim kierunku szybuje ogromne ostrze. Dobiegnij do dziury w podłodze i skocz na drugą stronę - tak, aby Jubei zawisł na rękach. Nie podciągaj się aż ostrze Cię nie minie. Dopiero teraz kontynuuj podróż we właściwym kierunku. Znajdziesz się w miejscu zwanym aleją mgły. Zrób obok save i ruszaj skalną półką. Wejdź po drabinie, wykańczając po drodze krokodyle. Po drodze miniesz grotę z magicznymi drzwiami. Na razie niestety nie masz broni o odpowiednim żywiole, więc tylko zapamiętaj to miejsce. Powinieneś dotrzeć do kolejnej drabinki, która umożliwi Ci dostęp... a jakże, do drabiny. Staniesz w końcu na mośCie i będziesz zmuszony pokonać kilku pałkarzy. Przejdź przez most i zejdź z drugiej strony zbocza. W skrzyniach przed sobą znajdziesz roślinkę leczącą i mapę okolicy (Fog Valley Map). W niewielkim ołtarzu będzie również głowa smoka, która podaruje Ci ostrze (Senpumaru). Teraz musisz wrócić na skalne klify, gdzie zostawiłeś grotę z magicznymi drzwiami. Uderz w nie ostrzem, a ze środka będziesz mógł zabrać figurkę Nabunagi (Nabunaga's Knowledge). Wracaj do miejsca, gdzie było ostrze i ruszaj leśną śCieżką. Wykończ najpierw krokodyle i kiedy dojdziesz do rozwidlenia, wykończ przezroczystą, latającą pokrakę. Jeśli tego nie zrobisz, będziesz chodził w kółko po lesie, odwiedzając wciąż te same lokacje. Idź do przodu, nie zawracając sobie głowy potworkami i strącaj jak najszybciej przezroczyste stwory. Dotrzesz w końcu do leśnego przejścia, gdzie zaatakuje Cię Ginghampfatsu. Na początku atakuj magią wszystkich trzech broni, a kiedy szeryf zacznie biegać, trzymaj tylko postawę bojową lub uciekaj z miejsc, gdzie sypią się liśCie. Nie muszę chyba przypominać, że warto, abyś miał już kilka fioletowych kul na swoim koncie, nim zacznie się walka.

Po jakimś czasie przybędzie jedna z postaci, aby Ci pomóc i razem kolejny raz rozłożycie Ginghampfatsu. Po walce dostaniesz kolejną figurkę Nabunagi (Nabunaga's Reign). Wyjdź z lasu (z prawej jest save point) i ruszaj po schodach w lewo. Znajdziesz polankę ze skalną wnęką - magiczne drzwi otworzysz uderzając w nie mieczem - i następną figurkę (Nobunaga's Dignity). Wracaj teraz w miejsce, gdzie wyszedłeś z lasu i przejdź przez bajorko (uwaga na pływające demony), aby ruszyć przez bramę. Znajdziesz się przed wejściem do komnaty z kolcami, ale zanim zawitasz w to gościnne miejsce, udaj się do wnęki z lewej. Będzie tam leżeć skrzynia z zamkiem - układanką. Otwórz ja naciskając: dolny lewy trójkąt i środkowy z prawej. Sekret dla Ostrza jest twój (Senpumaru Secret). Teraz idź do katakumb z kolcami. Przełóż dźwignię obok ekranu i wstaw figurki od lewej do prawej: Reign, Knowledge, Dignity. Ruszaj tajemnym przejściem, a dotrzesz do wrót - uwaga na łuczników i pałkarza. Za nimi spotkasz trochę krokodyli oraz wężowego stwora na ścianie. W następnej komnacie będzie leżał pamiętnik (Jujudormah's Diary) i będziesz mógł zrobić save przed walką ze ślicznotką. Ta czyhać będzie oczywiśCie za następnymi drzwiami. Na początku atakuj Jujudormah tak jak poprzedniego szeryfa, korzystając z magii wszystkich broni. Blokuj jej strzały z parasola i biegaj za nią, kiedy się teleportuje. Kiedy sama zacznie biegać i wymachiwać torebką, blokuj i atakuj od tyłu. Uważaj również na jej podwójne pchnięcie parasolką. Gdy już wykończysz Jujudormah, dostaniesz kolejny wielki kamień (Honesty Orb) i będziesz mógł przełożyć dźwignię w ścianie. Kiedy wejdziesz do skalnego tunelu, drzwi za Tobą zatrzasną się, a powietrze zacznie wypełniać trujący gaz. Biegnij jak najszybciej ku wyjściu, a Jubei skoczy z klifu do wody, by po chwili wylądować w podwodnej jaskini. Weź ze skrzyni dokument (Oni's Sacred Place) i zapisz grę. Teraz podejdź do mechanicznego delfina i włóż jeden z wielkich kamieni w specjalny slot, aby uruchomić rybkę. Wylądujesz na plaży, gdzie pojawi się nagle Gogandantess. Walka z nim odbywa się na podobnych zasadach, co poprzednia. Po prostu nie masz szans z nim wygrać. Jednak tym razem możesz Gogandantessa zranić. Mnie udało się to trzy razy, dopóki nie spadła mi drastycznie energia - potem uratowała mnie Oyu.

Kiedy skończy się wstawka, okaże się że grasz jako Oyu. Po rozmowie z duchem Takayo dostaniesz bransoletkę (Red Bracelet), dzięki której będziesz mógł zasysać i zbierać dusze dla Jubeia. Okrąż ołtarz z głową smoka i zejdź po schodach za nim. Znajdziesz się w ogromnej sali z posągami. Wykończ pałkarzy i ze skrzyni zabierz płytkę (Key Plate). Wróć do ołtarza i włóż w zamek przed nim płytkę. Ruszaj drzwiami z prawej. Biegnij korytarzem, wykańczając turlające się

Jak przeżyć w tym okrutnym świecie?

Walka

Kiedy naciskasz kwadrat, Jubei wymachuje mieczem i to zarówno jeśli trzyma postawę bojową, jak i wtedy, kiedy tego nie robi. Jednak wciskając R1, przód i kwadrat, masz możliwość wybicia mieczem przeciwnika i przewrócenia go na ziemię. To samo możesz zrobić, wciskając atak i tył. Leżącego oponenta można dobić (kwadrat). Jest to jednak ograniczone - im większy demon, tym bardziej musisz mieć dopakowane nagolenniki, by go wyglebić. Podczas walki dobrze spisuje się kombo tył - przód i kwadrat, lub przytrzymanie R1 (miecz naładowuje się energią Oni). Przemianę w Onimushę radzę stosować tylko wtedy, gdy energia jest bliska zeru. Ataki magiczne opisałem wraz z bronią. Warto tylko wspomnieć, że jest się nietykalnym podczas ich wykonywania.

Zdobywanie kompanów, czyli rozdajemy prezenty

W trakcie gry spotkasz czwórkę ludzi. Będą Ci towarzyszyć w grze, wspierając w krytycznych momentach. Są to: Ekei, Magoichi, Kotaro oraz Oyu. Dzięki przebywaniu z daną postacią poznasz jej historię i w pewnym momencie będziesz mógł nią zagrać. Niektórzy z twoich towarzyszy niezbyt się lubią, więc musisz uważnie rozdawać prezenty, jeśli chcesz zagrać wszytkimi podczas jednej gry. Najlepiej rozdawać fanty po równo. Kiedy proszą Cię o przysługę, zawsze odpowiadaj twierdząco.
Oto część prezentów które wystarczy dać, aby zagrać postacią:
Magoichi: Ancient Documents, Pipe, Abacus, Plant Book. Dice, History Book Set
Ekei: Frog, Wasabi, Fork, Grilled Fish, Folding Fan, Tengu Mask
Kotaro: Globe, Incense, Crystal Ball, Blue Parrot
Oyu nie musisz nic dawać, aby uzyskać jej pomoc, ale radziłbym kupić jej nowe uzbrojenie. To zresztą dotyczy wszystkich postaci

Zasysanie dusz

Oczywiście i w tej części Onimushy nie mogło zabraknąć tego rajcownego elementu. Niewtajemniczonym wyjaśniam, że po zabiciu przeciwnika przez chwilę wokół trupa unosi się jego dusza, którą możemy wessać. Ma ona różne działanie, w zależności od koloru. Różową możemy dopakowywać broń i zbroje, niebieska odnawia nam nieco mocy magicznej, żółta - fizycznej, zaś po zebraniu pięciu fioletowych Yubei zamienia się na około 10 sekund w Onimushę. Jest wtedy nietykalny, dysponuje nieskończonym specjalnym atakiem magicznym (który jednak skraca nasz czas bycia demonem) i jest bardzo silny (wskaźnik liczby fioletowych dusz to pięć lampek w lewym rogu ekranu). Wracając do zbierania dusz - trzeba to robić szybko, wielokrotnie podczas walki, gdyż szybko się ulatniają. Spotkać możemy także potworki wsysające dusze pokonanych, jednak duszyczki można odzyskać.

Enhancement czyli dopakowywanie

Kiedy absorbujemy różowe dusze, tuż pod paskiem energii magicznej nabija się drugi pasek - różowy. W okienku po prawej widzimy liczbę uzbieranych przez nas pasków. Jeśli dojdziemy do Save Point możemy wykorzystać je, aby dopakować broń i uzbrojenie - nie można niestety ulepszać ziół. Maksymalnie wszystkie cztery bronie i trzy elementy uzbrojenia można dopakować na trzeci level.

Uzbrojenie

Yagyu Sword - twój startowy miecz, który po około 10 minutach gry zamieniasz na lepszą zabawkę.
Buraitou - dobre połączenie szybkości i siły. Miecz jest uniwersalną bronią i moim prywatnym faworytem. Buraitou posiada magiczny atak pioruna, który szczególnie dobrze spisuje się w walce z szeryfami.
Hyoujin - Yari - zaletą włóczni jest możliwość trzymania wroga na dystans, jest ona też mocną bronią. Posiada magiczny atak lodu, który dobrze spisuje się w walce z większymi grupami wrogów.
Senpumaru - długie ostrze, którego Yubei używa oburącz. Jest to niezwykle szybka broń - można nią wklepać mnóstwo kombosów, zanim wróg się połapie. Ostrze jednak nie jest tak mocne jak miecz. Ma za to czar trąby powietrznej, dobry na duże grupy wrogów.
Dokoutsui - młot bojowy jest niewątpliwie najsilniejszą bronią w grze. Jest niestety też bardzo wolny. Jego żywiołem jest ziemia, a czar który posiada, przeznaczony jest na małe grupy silnych oponentów
Bow - łuk, z którego można strzelać strzałami zwykłymi i płonącymi. Jak łatwo się domyślić, te drugie są lepsze. Jego wadą jest dość długi czas ładowania oraz niemożność blokowania.
Tanegashima - strzelba jest całkiem potężna, jednak nic nią nie zdziałasz bez naboi, a te można otrzymać drogą zamiany. Warto wiedzieć, że sprawdza się jedynie na małym dystansie, gdyż ma duży rozrzut.

Przedmioty

Herb - roślinka lecząca - działa jak mała apteczka, odnawiając około połowę energii
Medicine - zwykła apteczka - odnawia 2/3 energii
Secret Medicine - odnawia całą energię
Perfect Medicine - odnawia całą energię fizyczną i magiczną
Magic Liqiud - odnawia nieco mocy magicznej
Special M. Liquid - odnawia ponad połowę energii magicznej
Power Jewel - powiększa nasz pasek z HP
Magic Jewel - powieksza energię z MP
Talisman - może nas wskrzesić podczas ostatniej walki

Przeciwnicy

Samurajowie - Są dość słabi, jednak atakując w większych grupach mogą napsuć sporo krwi. Występują w kilku odmianach. Ci z niebieską zbroją są najsłabsi, z czerwoną nieco silniejsi, zaś ubrani na biało mają największą wytrzymałość. Mogą być również uzbrojeni w łuki. Samuraje nie atakują często, ale zazwyczaj celnie, więc najlepiej wykończyć ich, zanim zadadzą cios, ewentualnie blokować. Wywrócić kopniakiem można tylko tych niebieskich.

Krokodyle - Te demony atakują najrzadziej ze wszystkich, jednak potrafią dobrze unikać naszych ciosów. Również występują w trzech odmianach: zielonej, fioletowej i czerwonej. Często atakują, skacząc na Ciebie lub kręcąc się wokół własnej osi. Mogą być wyposażone w łuki i tak, jak samuraje, są najczęściej spotykanym typem oponentów.

powinieneś wejść, najpierw pozbywając się jednak upierdliwych samurajów. Weź książkę (Hunting Schedule). Następnie zejdź po schodach i wejdź do łódki. Kiedy przypłyniesz do miejsca przeznaczenia, wejdź do domku i weź rysunek (Artwork #13) oraz dwie książki (Golden Evil Statue Book, Fortinbras Book). Ruszaj teraz małymi drzwiami w rogu. Drogę zagrodzi Ci dwóch zamienionych w kamień ludzi. Odczaruj ich (dostaniesz apteczkę). Jak się okaże nieco dalej, czeka na Ciebie kolejna układanka. Ponieważ wyjaśniłem Ci regułę, nie powinieneś mieć problemów z ułożeniem rombów i kół. Kiedy to zrobisz, pojawi się portal. Przeniesie Cię na skalną kładkę. Ruszaj mostem i przejdź przez metalowe wrota, zabierając ze skrzynki z lewej butelkę z magiczną energią (Special M. Liquid). Biegnij korytarzem, wykańczając szkielety i skręć do drzwi z prawej. Weź ze skrzynki mapę (Oni's Place Map #3). Ruszaj przez dziedziniec, pozbywając się turlaczy i minotaurów. Trafisz do plątaniny korytarzy. Pokręć się trochę po nich, a znajdziesz skrzynkę ze znajomym zamkiem. Wciskaj po kolei trójkąty: prawy - górny, prawy - dolny, górny - lewy, lewy - dolny, by dostać kryształ magii. Z korytarzy zabierz także roslinkę leczącą. W końcu znajdziesz windę, którą trzeba uruchomić w ten sam sposób jak poprzednią. Kiedy wjedziesz, weź z podłogi klucz (Scarlet Key) i obrazek (Artwork #14). Wyleź przez drzwi, a znajdziesz się w znajomym miejscu (dla cierpiacych na amnezję - tutaj kierowałeś Oyu). Teraz odgrzeb z pamięci moje słowa o zamkniętych drzwiach w pokoju, skąd brałeś złoty klucz. Biegnij tam teraz i w włóż w te drzwi klucz, który dopiero co znalazłeś. Ruszaj teraz dostępnym korytarzem, a po wstawce znajdziesz się w dziurze. Po miłej pogawędce z Oyu przeleż przez wypaloną dziurę i zrób save. Skieruj się korytarzem zabierając ze skrzynek: apteczkę i dokumenty (Gogadantess Shield). Po przejściu przez drzwi staniesz do walki właśnie z Gogadantessem.

Na początku użyj magicznego fletu, który leżał cały ten czas w plecaku. Teraz możesz już normalnie ranić Gogadantessa. Proponuję dwie drogi do pokonania tego świra - szlachetną i normalną (he, he). Ta pierwsza polega na walce tylko jednym typem broni i opiera się głownie na twoich umiejętnościach szermierki. Druga jest dokładnie taka sama jak na wszystkich szeryfów. Sypać magią, aż do wyczerpania się zapasów każdej z czterech broni. Po zwycięskiej bitwie i wzruszającej scenie (dostaniesz kolejny święty kamień Respect Orb), przeleż przez drzwi na wprost, ruszaj po żelaznej kładce i wejdź drabiną na rurę. Rozwal dwa kominki z prawej, aby dostać apteczkę. Teraz ruszaj po grubej pękniętej rurze, aby dostać leczącą roślinkę. Cofnij się kawałek i ruszaj po rurkach, a dotrzesz do skrzynki z zamkiem szyfrowym. Aby ją otworzyć naciśnij trójkąty: prawy - dolny, dolny - prawy, górny - lewy, lewy - górny i górny - środkowy. W ten sposób staniesz się właścicielem kryształu energii. Wróć znowu kawałek i skacz po silnikach do drabiny. Odblokuj drzwi u góry, a znajdziesz się w ogromnej sali z posągami. Umieść w środkowej rzeźbie święty kamień. Znajdziesz się w pokoju z małym latającym statkiem. Podejdź do niego, a okaże się, że aby wydobyć statek trzeba ręcznie otworzyć wrota. Musisz kręcić, najpierw prawą gałką analogową (w kierunku od siebie), a kiedy Oyu da Ci znać - również lewą. Proponuję, żebyś złapał gałki palcem wskazującym i kciukiem, gdyż możesz nie zdążyć otworzyć bramy na czas (zegar z lewej pokazuje, ile Ci go jeszcze zostało). Po wstawce znajdziecie się na latającym statku. Obiegnij silnik w koło, aby zabrać butelkę z magiczną energią i zajmij się skrzynką z zamkiem wciskając trójkąty: prawy - środkowy, górny - środkowy, prawy - dolny, dolny - środkowy, lewy - środkowy i górny - prawy. Dostaniesz kryształ magii.

Przeleż teraz przez żelazne wrota i pozbądź się wszystkich samurajów. Weź ze skrzynki apteczkę i ruszaj małymi drzwiczkami z prawej. Wykończ roboty na taśmociągach i wejdź małymi drzwiczkami do nadbudówki. Po wstawce podejdź do mrugającego na czerwono pulpitu. W końcu wylądujesz w zniszczonym zamku. Weź zza zakrętu pamiętnik (Tokichiro's Memo #3). Przejdź teraz przez drewniane drzwi. Wykończ szkielety i ninja, a w następnym pomieszczeniu to samo zrób z pałkarzem. Po schodach dostaniesz się na werandę. Jak się okaże, przejśCie do bazy demonów jest na razie zablokowane. Wejdź więc do pokoiku z prawej. Uzupełnij tu różowe dusze i weź rysunek (artwork #14) oraz fioletowy róg (Purple Wedge). W małym korytarzu dalej znajdziesz drabinę, która zaprowadzi Cię na dach. Czeka Cię tu walka z sub-bossem. Wyjmij łuk i strzelaj do małych czaszek latających wokół dużej czerwonej. Kiedy zostanie już tylko czerwona wykończ ją mieczem, a dostaniesz złotą łuskę (Gold Scale). Użyj jej na złotym smoku z prawej strony. Teraz możesz wejść do bazy demonów. Jednak zanim to zrobisz, możesz skorzystać z fioletowego portalu, który znajduje się w pokoju na lewo od wejścia do bazy. Jeśli zejdziesz na sam dół, dostaniesz super miecz. Gdy będziesz gotowy, wejdź do wielkiego kokonu, zrób save i odnów energię magiczną przy źródełku. Teraz skorzystaj z drabiny przy ścianie. Ostatni raz zmierzysz się z Ginghampfatsu. Atakuj go magią, a po kilku sekundach rozłączy się ze swoim cielskiem i zacznie fruwać. Nie ma sensu atakować jego dolnej części, gdyż właśnie ona jest nieśmiertelna. Unikaj olbrzymich nóg biegających w kółko i czekaj aż Ginghampfatsu sfrunie do Ciebie. Na początku będzie próbował przyszpilić Cię do ziemi młotem, jednak w pewnym momencie zleci na twoją wysokość, żeby Cię wywrócić. Musisz wpakować teraz całą magię jaką posiadasz i nie dać mu odlecieć. Jeśli będziesz miał trochę szczęścia, to wykończysz go za pierwszym razem. Gdyby Ci się nie udało, musisz czekać aż procedura powtórzy się od nowa. Po walce dostaniesz ostatni święty kamień. Zejdź po drabinie i podejdź do windy na środku pokoju. Użyj świętego kamienia i wejdź do kabiny by stanąć przed Nobunagą.

Ta walka jest trudna, gdyż masz możliwość rażenia szeryfa tylko po jego bezpośrednim ataku. Tutaj naprawdę przyda się pięć fioletowych kul, by zamienić się w Onimushę - Twoje możliwośCi zadawania obrażeń zwiększą się niepomiernie. Boss będzie wysyłał na Ciebie ataki różnych żywiołów. Błyskawic łatwo jest uniknąć, wystarczy patrzyć na cienie na podłodze. Przed trąbą powietrzną należy tak długo uciekać aż zniknie. Co jakiś czas Nobunaga będzie zlatywał do ołtarza i doładowywał się. Jeśli szybko do niego wtedy dobiegniesz, masz możliwość wsadzenia mu kilku kombosów. Kiedy wreszcie demon spadnie na glebę, zmierzysz się z ostatecznym jego wcieleniem: złotą statuą. Sam również zostaniesz obdarowany super - mocą: staniesz się wojownikiem Onich. Masz dwie próby dzięki talizmanowi. Cała walka przypomina trochę jakiś automatowy Arcade z samolocikami. Ogromny robot ma do zniszczenia pięć częśCi: obie nogi, i trzy „przyrządy na plecach". Razisz go oczywiśCie mocą Oni, dlatego zapomnij o jakiejkolwiek broni. Na dodatek możesz to robić tylko wtedy, kiedy nie biegniesz. Większość jego ataków da się uniknąć, zygzakując. Odnosi się to zarówno do duchów - masek, ziejących gazem, jak i do tych, które rażą Cię kolcami. Zionięcie ogniem lub laser również jest łatwy do ominięcia. Kolce wyrastające z ziemi można unikać, schodząc z czerwonych plam, natomiast kule ognia trzeba blokować. Mogę tylko powiedzieć tyle, że jeśli masz trochę szczęścia, zręczność w palcach i apteczki, to po pięciu minutach będziesz rozkoszował się filmikiem końcowym.

Gratulacje! Czekamy na część trzecią...

Jak przeżyć w tym okrutnym świecie?

Przeciwnicy cd.

Demony - ninja - Niskie pokraki w brązowych maskach. Skaczą i unikają ciosów, co sprawia że trudno je trafić. Same atakują również z doskoku. Potrafią zionąć trującym gazem. Z tego co zauważyłem, można spotkać dwa typy ninji. Na szczęście wszystkie można przewrócić kopniakiem i dobić.

Rycerze - szkielety - Potężne demony atakujące ogromnym mieczem. Często stosują dwuciosowe kombo, więc nie warto puszczać za szybko bloku. Kiedy od naszych ciosów zaczynają się chwiać, można śmiało ich klepać - na pewno nie zdążą nam zasunąć stopera.

Turlające się demony - Potwór przypominający przerośniętego jeża. Jego głównym atakiem jest turlanie się i zadawanie obrażeń kolcami na plecach. Stosuje również dwuciosowe kombo. W pierwszym przypadku najlepiej jest zasunąć mu po grzbiecie, zaś w drugim przywalić stoperem lub blokować.

Żółte i czerwone minotaury - Różnią się tym, że te czerwone są większe i nie można zablokować niektórych ich ciosów. Oba byki są jednak zbyt wolne, żeby stanowić jakiekolwiek zagrożenie. Najlepsza metoda na oba rodzaje minotaurów to wywrócić je lub zachodzić od tyłu, zasypując gradem ciosów.

Mechaniczne muchy - Przypominają jakieś niezdarne roboty, jednak potrafią dokopać. Często wyskakują spod ziemi, bądź tez szybują w powietrzu atakując swoim wirnikiem, rzadziej strzelają z jednego oka. Mają wokół siebie pancerz ze skrzydeł, który chroni je przed uderzeniami. Jednak wystarczy kopnąć takiego delikwenta, żeby się otworzył, bądź rozłożył.

Pajęczy stwór - Wygląda jak pająk wprasowany w ścianę. Zasysa przeciwników i obejmuje kosmatymi łapskami, wysysając energię. Najlepiej atakować z boku, kiedy kogoś już trzyma.

Pałkarze - Najwięksi killerzy gry. Atakują długimi kijami, z czego większość ich ciosów jest nieblokowalna. Potrafią Cię także wywrócić, po czym prać na ziemi, albo schwycić za gardło i dusić. Dopóki nie masz nagolenników na trzecim levelu, nie masz co marzyć o wywróceniu ich, dlatego w podbramkowych sytuacjach stosuj magię.

Roboty - Ogromne kloce z drewna i stali. Są bardzo wytrzymałe, ale nie posiadają refleksu, więc trzaskaj ile wlezie. Za to jak się już rozkręcą, będą Cię bić, zasypywać gradem rakiet i palić ogniem - tego nie zablokujesz. Staraj się więc jak najszybciej rozebrać robota na czynniki pierwsze.

Wężowy stwór (wężołak?) - Wisi na ścianie wysyłając w twoją stronę krety. Aby dobrać się do skóry małemu stworkowi, który zarządza wężoidem, musisz odrąbać szybko wszystkie trzy głowy. Zawsze używaj czaru, gdyż jeśli będziesz zbyt długo zwlekał, głowy odrosną.

Demony ryby - występują we wszelakich zbiornikach wodnych. Te małe plują do Cciebie pojedynczymi strzałami, zaś większe potrafią poczęstować Cię całą serią. Nie ma na nich żadnej specjalnej taktyki. Wystarczy, że dasz upust agresji.

Latające czaszki - W zasadzie nie robią Ci wielkiej krzywdy, poza tym że zasysają unoszące się dusze. Trochę trudno je trafić, bo lewitują, ale kiedy je rozprujesz, oddadzą Ci wszystko co ukradły. W sporadycznych przypadkach jedna z małych czaszek może ugryźć Ccię w rękę.

The Thing

Świetny film, znakomita gra.

txt: o.g

Uwaga! Ten opis zawiera spoilery, które mogą zepsuć Wam zabawę.

Kilka wskazówek na początek

Na każdym z poziomów będziesz musiał wykonać kilka zadań. Kolor zielony oznacza, że zadanie nie zostało jeszcze wykonane. Kolor pomarańczowy, że już jest za nami.
Twoja drużyna nie składa się z jakichś napakowanych osiłków. Są to myślący ludzie i będą reagować na to, co robisz. Zaufanie jest bardzo ważną rzeczą. Zielony kolor oznacza wysoki stopień zaufania. Pomarańczowy oznacza, że kumpel nie ma do ciebie zaufania, ale nie jest przekonany, że jesteś zarażony. Jeśli zobaczysz kolor czerwony, to lepiej zacznij uciekać, bo to oznacza, że jesteś postrzegany jako wróg.
Sprawdzaj wyposażenie swoich kolegów i staraj się, aby zawsze byli dobrze uzbrojeni.
Miotacz ognia ma dwa zastosowania. Pierwszy, tradycyjny to używanie go na wrogach. Drugi to defensywa w czystym wydaniu. Kierujesz miotacz w dół i podpalasz podłogę, odcinając się od potworów.
Uważaj na skrzynki. W większości z nich znajdziesz pomocne przedmioty, ale w niektórych kryją się krwiożercze niespodzianki.
Przez większość czasu kamera podąża za plecami bohatera, ale podczas walki można ją przełączać w FPP (R1). Dzięki temu łatwiej zorientować się w sytuacji.
Pamiętaj, aby uważać na warunki panujące na zewnątrz, ponieważ temperatura waha się w granicach 40 stopni poniżej zera. Przez większość czasu jesteś w stanie tolerować niską temperaturę, ale kiedy wskaźnik na dole ekranu zjedzie do zera, zaczniesz szybko słabnąć - może to zakończyć się śmiercią. To samo tyczy się Twoich kumpli.
W The Thing (podobnie, jak w GTA 3) zazwyczaj jest więcej niż jedno rozwiązanie danego problemu. Ja postaram się podać te najbardziej skuteczne lub wymagające najmniejszego wysiłku. Ale polecam kombinowanie na własną rękę – czasami się opłaca.

Intro

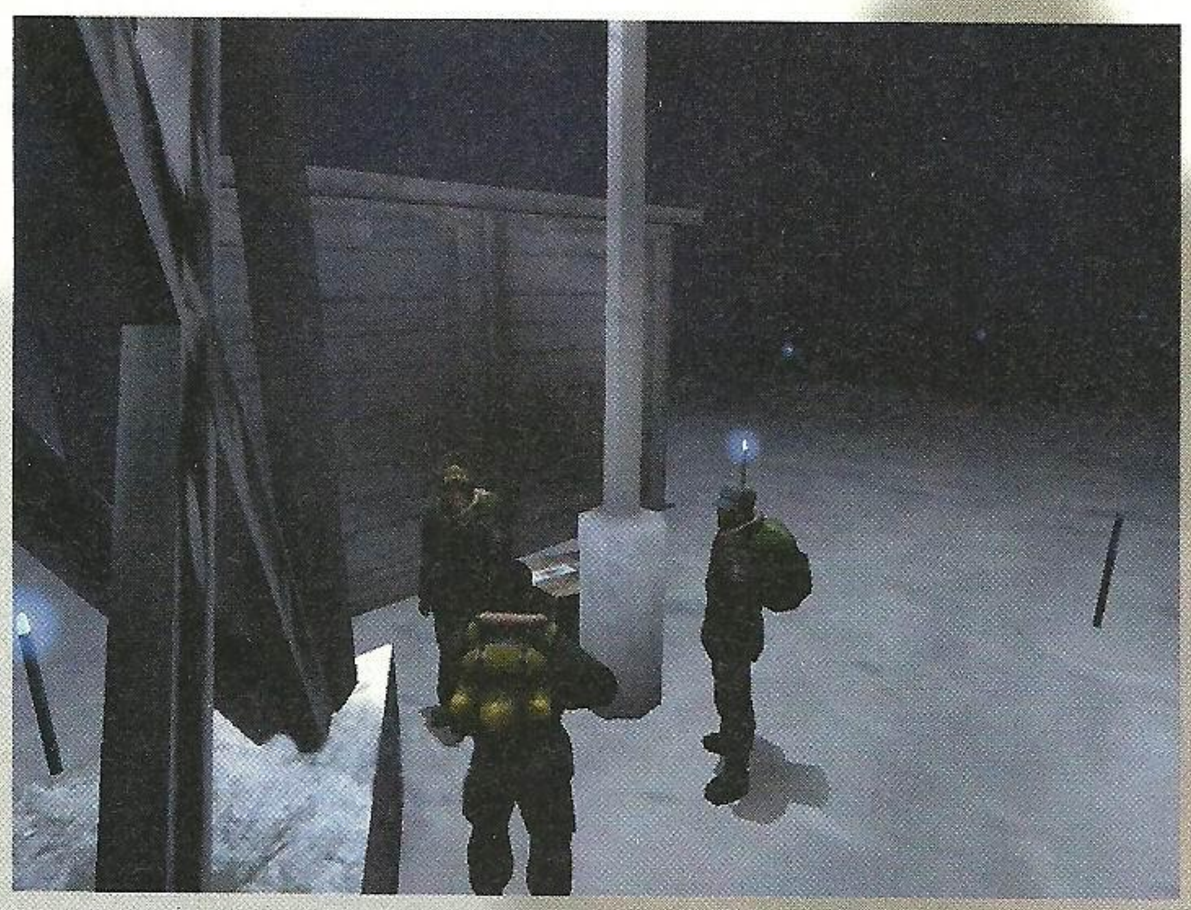
Na początek będziesz musiał zapoznać się z kilkoma wskazówkami. Obróć się w tył, zgarnij karabin (kółko), amunicję i flary (możesz mieć ich pięć na raz). Wejdź do środka budynku przez drzwi przed Tobą i w środku przejdź przez pierwsze drzwi po lewej. Znajdziesz się w pomieszczeniu z radiem – zapamiętaj to, ponieważ będziesz musiał tu wrócić. Po drugiej stronie pomieszczenia zobaczysz iskrzące pudło z przełącznikiem do otwierania drzwi. Możesz je sam nareperować, co też uczyń (kółko). Możesz też podejść do elektronika i kazać mu to zrobić. Wejdź do środka, a nastąpi mała eksplozja. Zgarnij wszystko, co znajdziesz w tym małym pomieszczeniu i rozdaj broń kumplom (trójkąt). Podejdź do medyka, aby się uleczyć. Pamiętaj też o tym, żeby zwracać uwagę na zdrowie swoich kumpli. Kiedy któryś z nich ukląknie, zaprowadź do niego medyka, a uleczy go. Medyk nie może leczyć sam siebie (idiotyzm), więc sam będziesz musiał to robić. Wyjdź z powrotem na korytarz i skręć w lewo. Wyjdź na zewnątrz nowym przejściem, a znajdziesz się w zrujnowanej części budynku. Uważaj na wskaźnik na dole ekranu i szybko przyj przed siebie. Na samym końcu po lewej znajdziesz zamknięte drzwi. Musisz znaleźć do nich klucz, więc skieruj się wzdłuż pochodni, aż dotrzesz do helikoptera. Niedaleko jest duża wyrwa w ziemi, z kilkoma pomieszczeniami – zejdź tam. Tu jest dość łatwo. W jednym z „pomieszczeń" wydrążonych w śniegu jest gaśnica, a w drugim znajdziecie szczątki „czegoś" i pożądany klucz do drzwi. Na prawo od zejścia jest mała buda. Wejdź do niej i przesłuchaj taśmę, na której nagrał się pilot śmigłowca. W zaułku znajdziesz flary. Wróć na górę i wejdź do środka budynku – w ten sposób wypełnisz pierwszą wytyczną i znajdziesz się w sali szpitalnej. Jest tu ciemno, więc lepiej od razu zapal flarę. Skieruj się w lewo i podejdź do skrzynki. Będzie to skrzynka od generatora. Podejdź do elektronika i każ mu ją zreperować – to przywróci zasilanie i „nastanie jasność". Po prawej będą drzwi otwierane kodem – musisz go znaleźć, ale najpierw przeszukaj pomieszczenie. Znajdziesz tu cztery notatki i ampułki z adrenaliną. Przejdź na koniec pomieszczenia i podejdź do trupa. Po scence podejdź do komputera i odczytaj kod do drzwi. Przejdź przez nie i zgarnij apteczki. Poproś elektronika o naprawienie skrzynki i wejdź do małego pomieszczenia. Przy magnetofonie możesz zasejwować grę. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w lewo (wzdłuż pochodni), aż dojdziesz do drewnianej budki. Podczas scenki otrzymasz kolejne wytyczne. Wróć trochę wzdłuż pochodni i podejdź do śmigłowca. Pomiędzy świecami dymnymi (to jest punkt ewakuacyjny) znajdziesz skrzynkę, a w niej ładunki C4. Wróć do pomieszczenia, gdzie włączyłeś generator (sala szpitalna) i na szafce po prawej załóż pierwszy ładunek wybuchowy. Teraz skieruj się do pokoju z radiem i na jednej z szafek załóż drugi ładunek. Pobiegnij z powrotem do punktu ewakuacyjnego (przed tym, jak tam wejdziesz, możesz zabrać broń swoim kumplom – im już nie będzie potrzebna) i obejrzyj scenkę.

Północny Posterunek

Podejdź do przejścia przed Tobą. Blake zauważy, że na ziemi leży siatka pod napięciem. Musisz więc znaleźć źródło zasilania. Skieruj się w prawo i wejdź w pierwsze przejście. Znajdziesz tu świeżą flarę. Idź przed siebie, aż dotrzesz do zepsutej skrzynki. Zreperuj ją i przejdź przez otwarte drzwi. Po scence podejdź do Cartera i ulecz go. Nie ufa Ci za bardzo, więc daj mu broń i trochę amunicji, aby wzmocnić jego morale. Sprawdź okolicę i zbierz wszystkie przedmioty, w tym gaśnicę, amunicję i ampułki. Po chwili powinien pojawić się pierwszy mały przeciwnik – szybko załatw go celną serią. W jednym z rogów pomieszczenia jest magnetofon i kilka ekranów do kamer umieszczonych w różnych miejscach. Na ścianie wisi skrzynka zasilająca, więc poproś Cartera, aby ją zreperował. W międzyczasie strzel w beczki, obok których siedział Carter i gaśnicą ugaś pożar. Przejdź przez wyrwę w ścianie i zgarnij amunicję oraz palnik. Skorzystaj z magnetofonu i zasejwuj grę. Podejdź do komputera, aby zdobyć trochę informacji, po czym podejdź do monitorów i skorzystaj z kamery w innej lokacji (lewym analogiem ruszasz, a prawym zoomujesz). Zobaczysz tu martwe ciało jednego z kumpli i tablicę obok drzwi. Przybliż na nią kamerę, aż zobaczysz napis „Ice Block Code Key", co będzie oznaczać, że Blake zapamiętał kod. Przejdź do drzwi po prawej i otwórz je. Po scence rozejrzyj się po okolicy. Koło martwego ciała leży klucz – weź go. Po prawej, we wnęce jest skrzynka – niech Carter ją zreperuje (będzie krótka scenka). Daj Cruzowi broń i wróćcie na korytarz. Tu wyskoczy kilka małych stworków, z którymi nie powinno być większego problemu. Są szybkie i pakują się pod nogi, ale łatwo je wszystkie wystrzelać. Przejdź przez drzwi po prawej i z magazynu zgarnij wszystko, co się da. Wróć na korytarz i idź przed siebie, aż wyjdziesz na zewnątrz. Po drodze będziesz musiał ugasić ogień. Skieruj się w lewo i zjedź niżej. Po krótkiej walce zgarnij wszystko, co znajdziesz w okolicy i wróć tam, skąd przybyłeś. Idź w prawo i skorzystaj z przejścia, które do tej pory było pod napięciem.
Kierując się wzdłuż pochodni dotrzesz do budki z radiem. Po krótkiej walce, zasejwuj grę i zgarnij gaśnicę. Wyjdź i biegnij wzdłuż pochodni, aż dotrzesz do małej budki. Kiedy się do niej zbliżysz, nastąpi wybuch i wyskoczy kilka potworków. Po walce, pozwól Carterowi zreperować skrzynkę i wejdź do środka. Zgarnij miotacz ognia, ugaś mały pożar i weź trzy pojemniczki z paliwem. Wyjdź na zewnątrz i rozwal kilka potworków. Wróć do budki z radiem i skieruj się w prawo. Podejdź do drzwi następnego budynku, a zobaczysz najazd kamery na skrzynkę. Przejdź w prawo i strzelając w skrzynki, utoruj sobie do niej drogę. Niech elektronik zreperuje skrzynkę, a Ty w międzyczasie podejdź do przełącznika po lewej od drzwi i skorzystaj z niego, kiedy już zasilanie zostanie przywrócone. Wejdź do środka i przejdź kilka kroków. Po scence z Pierce'm będziesz musiał odnaleźć test na krew. Zgarnij wszystko, co tu znajdziesz, zasejwuj i wyjdź. Skieruj się do budki z radiem i przejdź za nią. Powinieneś zobaczyć pas pochodni – idź wzdłuż niego, aż dotrzesz do kompleksu rozwalonych budynków. Podejdź do drzwi pierwszego z nich, a rozpocznie się jatka. Wejdź do środka, ugaś ogień i zgarnij apteczkę. Przejdź dalej i wejdź za budynek. Wejdź do tego, z którego zostały tylko ściany. Kiedy podejdziesz do trupa - obserwuj, co zrobi Carter. Podejdź do skrzyni, ale uważaj na atak zza pleców. Wyjmij z niej test i obejdź jeszcze okolicę. W jednym z domków (trzeba zreperować przy nim skrzynkę) znajdziesz dużo amunicji i flary. Wróć do Pierce'a i zrób test na krew. Wyniki trochę Was zaskoczą. Tak czy inaczej, szybko powinniście uporać się z niebezpieczeństwem. Zgarnij wszystko, zasejwuj i wyjdź na zewnątrz.

Centrum Badań

Po rozmowie z Pace'm weź wszystko z pomieszczenia i dobrze uzbrój siebie i jego. Wyjdź na zewnątrz i zejdź niżej. Skieruj się w prawo i idź wzdłuż pochodni. Po lewej od wejścia jest skrzynka do zreperowania. Kiedy zabierzesz się za robotę, z dachu zeskoczy kilka potworków. Przerwij i załatw je. Po walce dokończ dzieło i podejdź do drzwi. Po prawej jest przełącznik – użyj go i wejdź do środka. Przejdź do pomieszczenia ze stołem bilardowym i załatw kilka kolejnych potworków. Przejdź dalej i skręć w korytarz po lewej. Za oknem zobaczysz



coś ciekawego. Niby nic wielkiego, ale zawsze warto wiedzieć, co dzieje się na zewnątrz. Przy ścianie stoi skrzynka z amunicją – zgarnij ją i podziel się z kolegą. Wróć i przejdź dalej. Zobaczysz parę drzwi i zepsutą skrzynkę. Poproś Pace'a o naprawienie jej. Podejdź do drzwi po prawej i przesuń dźwignię. Po lewej w pomieszczeniu jest komputer – skorzystaj z niego i zniszcz skrzynki, które koło niego stoją. W te sposób zdobędziesz taser. Przejdź dalej, a spotkasz Williamsa, który nie ruszy się z miejsca zanim nie wykończysz wszystkich potworków w okolicy (w tym trzech dużych). Najpierw przejdź w lewo (tu prawie cały czas będą wyskakiwać potworki), do kuchni i zgarnij z pudła miotacz ognia. Obok powinna być szafka z kilkoma pojemniczkami z paliwem, testy krwi i magnetofon. Wróć i wyjdź w pomieszczenia. Okaże się, że pobliską ścianę staranował większy potwór i zaraz wpadnie do pokoju, w którym się znajdujesz. Złap miotacz i podpal go lub zaciągnij go do Williamsa i pozwól mu zająć się grillem. Pamiętaj, że duże potwory po śmierci często wypuszczają jeszcze kilka małych. Po skończonej walce wyjdź i przejdź przez rozwaloną ścianę. Znajdziesz się w korytarzu. Lepiej przygotuj coś cięższego, ponieważ za rogiem wyskoczy na was kolejny duży potwór. Ty podpal go, a strzelanie pozostaw koledze. Przejdź trochę dalej i poczekaj na ostatniego dużego przeciwnika. Pamiętaj również, że strzelając w dużego potwora możesz go tylko osłabić. Aby go wykończyć, będziesz musiał go podpalić. Na końcu pomieszczenia będzie stało kilka skrzyń na pudle. Rozwal je i wyciągnij shotguna. W następnym pokoju znajdziesz amunicję do niego. Wróć do Williamsa i po scence zaprowadź go do pokoju z komputerami - to ten obok pomieszczenia ze stołem bilardowym. Poproś go, aby zreperował skrzynkę i podejdź do radia. Spróbuj z niego skorzystać, a nastąpi krótka scenka. Do pokoju będzie chciało się Wam wpakować kilka dużych potworów. Najlepszy w tym wypadku jest miotacz ognia. Po walce pobiegnij za Williamsem...

Centrum Medyczne

Otwórz pierwsze drzwi po lewej. Przejdź przez pierwszy pokój i w następnym zniszcz wszystkie potworki, łącznie z tymi, które zwisają z sufitu. Podejdź do zepsutej skrzynki i zreperuj ją – w ten sposób otworzysz drzwi, które prowadzą do pokoju z radiem. Najpierw zasejwuj przy magnetofonie, potem pozbieraj wszystkie dobra, a na koniec podejdź do skrzynki, która wisi na ścianie. Uważaj, bo teraz nastąpi jedna z fajniejszych akcji w grze. Przez okno zaczną wskakiwać małe potworki i Ty musisz je zdejmować jeszcze w locie. Po skończonej walce wyjdź na korytarz i podejdź do szyby po prawej. Widzisz już czekające potworki? To dobrze otwórz drzwi, stań obok i zacznij zabawę z ogniem. Po wybiciu większości szybko wbiegnij do środka i czekaj na kolejną falę. W środku jest dużo amunicji, więc w międzyczasie szybko ją zbierz i podziel. Po wybiciu wszystkich potworków w tym pokoju, przejdź z powrotem do wcześniejszego pomieszczenia i tu dokończ resztę. W końcu do budynku wpadną dwa duże potwory. Są silne, więc pamiętaj, aby wycofywać się podczas prowadzenia ostrzału. Po walce wyjdź na zewnątrz i po scence pobiegnij przed siebie.

Stacja

Po krótkiej scence biegnij przed siebie, aż dotrzesz do budynków. Skręć w prawo i wejdź po schodach do oświetlonego budynku. W pierwszym pomieszczeniu będą trzy potworki. Szybko je załatw i przejdź do następnego. Uważaj, ponieważ tu pojawi się jeszcze jeden duży potwór. Dla kumpla będzie to za dużo, więc lepiej będzie, jak zaaplikujesz mu adrenalinę. Przejdź dalej, wejdź na górę i wyjdź na zewnątrz. Idź przed siebie, aż dotrzesz do kraty w dachu. Wyskoczy na Ciebie tylko jeden potworek, więc nie będziesz miał z nim większego problemu. Zeskocz niżej i wykończ jeszcze jednego. Są tu dwie kratki. Rozwal jedną z nich. Jeśli jesteś ciekawy, co tam się znajduje, to uprzedzę Cię. Są tam dwa duże potwory i kilkanaście beczek z paliwem. Wrzuć tam granat – w ten sposób je wyeliminujesz. Jeśli któryś pozostanie przy życiu, to nie będzie już stawiał dużego oporu. Przeszukaj to pomieszczenie, w pudle powinieneś znaleźć klucz. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się do głównego budynku stacji. Jeśli potrzebujesz paliwa lub miotacza ognia, to skieruj się za budynek, gdzie znajdziesz je przy martwych ciałach. Tak czy inaczej, skieruj się do wejścia do budynku. W korytarzu przeszukaj wszystkie szafki i przejdź do pierwszego pokoju. Zasejwuj (w międzyczasie wyskoczy kilka potworków) i sprawdź okolicę. Przejdź za róg i załatw dwa potworki (uważaj na swojego kumpla). Kilka kroków dalej zobaczysz trupa – zabierz mu i pistolet i wejdź do kuchni. Uważaj, bo kiedy przejdziesz na jej koniec, wybuchnie pożar. Szybko go ugaś, inaczej się poparzysz. Po chwili włączy się system przeciwpożarowy i zgasi resztę ognia. Z beczki zgarnij klucz i zbierz całą amunicję. Wyjdź i wejdź na schody. Z góry wyskoczy nowy duży potwór (z jego brzucha wyskakują małe potworki). Zbiegnij na sam dół i spokojnie go wykończ. Wejdź wyżej, ale uważaj, ponieważ z góry i z dołu zaatakuje kilka

potworków. Przejdź do łazienki i z szafki wyjmij apteczkę. Kiedy podejdziesz do ubikacji, wyskoczy duży potwór. Załatw go i z jednej z kabin zabierz adrenalinę. Kiedy wrócisz do pokoju, zaatakuje Cię kilka małych potworków. Sprawdź komputer i wejdź po schodach na górę. Po scence (interesującej zresztą) złap snajperkę i amunicję do niej. Podejdź do komputera i skorzystaj z niego. Podejdź do komputera obsługującego teleskop i obejrzyj sobie ciekawą rzecz. Wyjdź na zewnątrz, zejdź niżej i przejdź za budkę. Zobaczysz kilka beczek – strzel w nie, aby utorować sobie drogę. Przejdź po antenie na drugą stronę (poniżej jest apteczka) i od razu skieruj się w prawo. Po drodze załatw kilka potworków (będą również za Tobą) i wejdź na górę. Zobaczysz dużą kratę wentylacyjną – rozwal ją i wejdź do środka.

Hangar

Najpierw wykończ jednego dużego potwora i kilka małych, po czym przejdź do skrzynki i zreperuj ją, aby przywrócić zasilanie. Przejdź do biura i pogadaj z Collinsem. Sprawdź komputer, złap apteczki i uzbrój kolegę. Wyjdź na zewnątrz i zejdź niżej. Kiedy podejdziesz do skrzynki, która znajduje się pod schodami, z ukrycia wyskoczą trzy duże potwory. Wróć się na górę i wykończ je stamtąd. Zejdź z powrotem i poproś Collinsa, aby zreperował skrzynkę. W tym samym czasie wyskoczy jeszcze kilka potworków, którymi będziesz musiał się zająć. Zbadaj otoczenie i zbierz całą amunicję. Przy trupie leży notatka. Wejdź teraz po schodach na półpiętro i wejdź na rurę, która zwisa przez całe pomieszczenie. Wejdź wyżej i skręć w lewo, aby zgarnąć trochę amunicji. Wróć i przejdź w prawo, aż do biura. Wskocz do niego przez dziurę w dachu i skorzystaj z komputera. Weź klucz, wyjdź i zejdź na dół. Przejdź przez drzwi obok trupa i zasejwuj. Zejdź niżej (uważaj na kolegę!) i idź przed siebie.

Boss

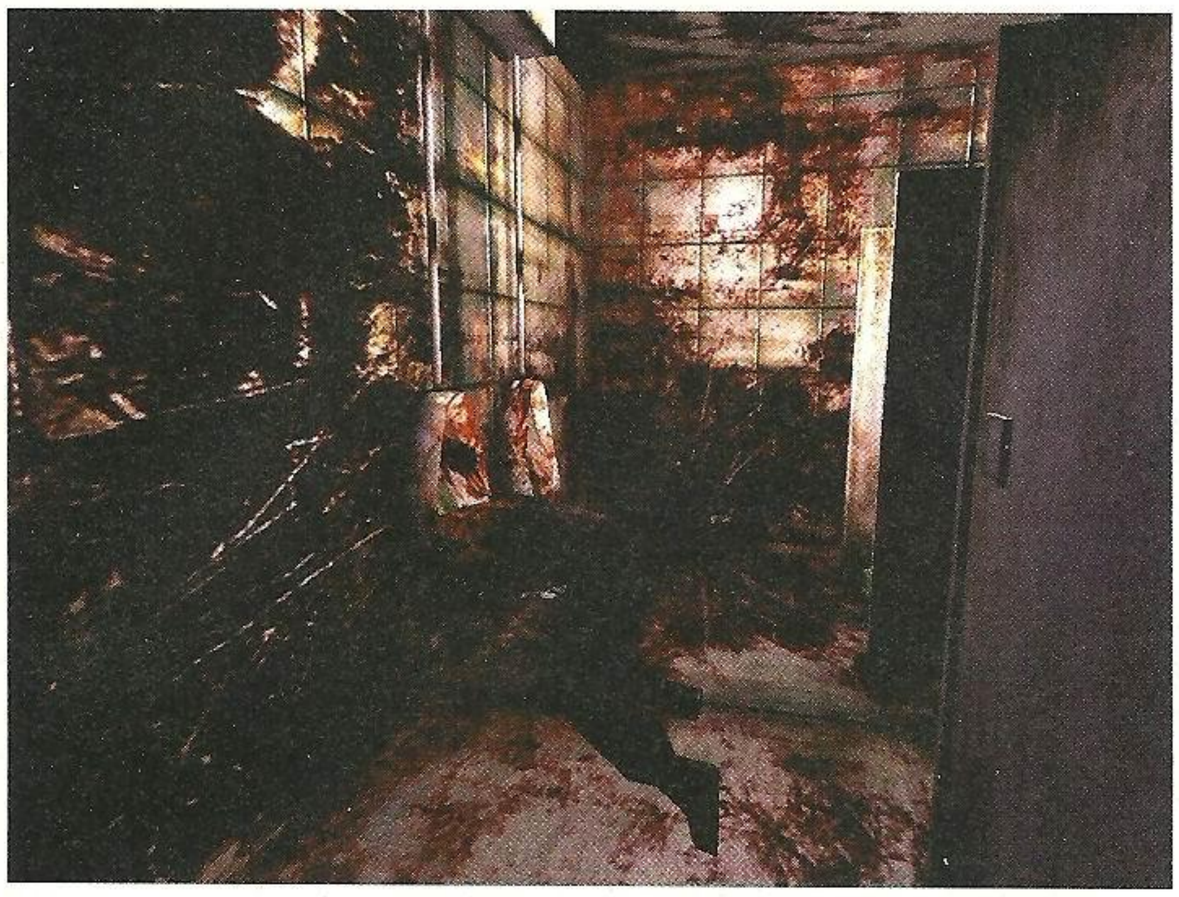
Nie jest zbyt trudny. Najpierw ciągle strzelaj, używając auto-aiming (polecam shotguna) i poruszaj się na boki. Po chwili powinna pojawić się krótka scenka. Z prawej wyskoczą macki (są dość silne) - odsuń się stamtąd i wykończ je przy pomocy MP5. Pamiętaj, aby uważać na małe potworki, które biegają po okolicy. Kiedy potwór będzie bliski agonii, podejdź i wykończ go przy pomocy miotacza lub granatów. Po walce zreperuj skrzynkę i przejdź przez drzwi. Jest też bardzo łatwa metoda uniknięcia tej walki. Wystarczy, że od razu pobiegniesz w lewy róg pomieszczenia, zreperujesz skrzynkę i przejdziesz przez drzwi. Potwór będzie Cię atakował. Jeśli miałeś pełny pasek energii, przeżyjesz.

Podziemie

Zeskocz na dół i skręć najpierw w lewo. Dojdziesz do trzech drzwi. Zapamiętaj ich numery i to, co się za nimi znajduje. Wróć i wejdź w drugi korytarz. Z rury zaczną wyskakiwać potworki – wykańczaj je systematycznie. Przejdź przez drzwi po lewej i zrób kilka kroków do przodu. Zejdź jak najdalej po prawej i poczekaj, aż ogień obejmie cały pokój. Po chwili powinny wybuchnąć beczki. Teraz dopiero ugaś pożar i przejdź do pokoju. Zbierz gaśnicę, amunicję i apteczkę. Wyjdź na korytarz i skręć w lewo. Wejdź do pokoju kontrolnego i zasejwuj. Skorzystaj z komputera i, jeśli chcesz, skorzystaj z kamer, aby się nieco rozejrzeć. Podejdź do czterech dźwigni i pociągnij ostatnią. Wyjdź i otwórz drzwi naprzeciwko. Zejdź niżej i idź przed siebie, aż dotrzesz do małego labiryntu. Najlepiej będzie, jeśli ciągle będziesz trzymał się prawej strony – w ten sposób najszybciej dotrzesz do celu. Ale radzę się również trochę rozejrzeć, bo w jednym miejscu jest dużo amunicji. W końcu dotrzesz do małego pomieszczenia ze świeżym trupem i dużym potworem. Wykończ go i przesuń dźwignię. Wróć do pokoju kontrolnego. Po drodze spotkasz jeszcze jednego dużego przeciwnika. Zasejwuj i przesuń po kolei wszystkie pozostałe dźwignie. Skieruj się do miejsca, gdzie byłeś zaraz po rozpoczęciu poziomu. Po drodze spotkasz uwolnionego potwora – rozwal go i wejdź do pokoju, w którym siedział. Zbierz wszystko i wyjdź. Ugaś pożar w pokoju naprzeciwko i zbierz pojemniki z paliwem. Wejdź w końcu do laboratorium, przejdź przez drzwi po lewej i idź korytarzem...

Laboratorium

Przejdź do końca korytarz i wejdź do pomieszczenia. Uważaj, ponieważ czają się tu dwa duże potwory i kilka małych. Po walce podejdź do ściany po lewej. Wisi na niej skrzynka z nieskończoną ilością apteczek. Przejdź przez drzwi po lewej, a spotkasz Price'a. Daj mu broń i



każ iść za sobą. Przejdź do pokoju po prawej (Price musi zreperować skrzynkę) i zgarnij stamtąd wszystko. Wyjdź i przejdź w prawo i na korytarz. Zejdź o jedno piętro niżej, skorzystaj z komputera i magnetofonu. Teraz użyj kamer, aby zlokalizować doktora Faradaya. Zejdź jeszcze niżej i wejdź do pierwszej komory. Tu spotkasz medyka – daj mu jakąś broń i wróć na górę. Przesuń dźwignie 9, 8, 6, 3, 2 i z powrotem idź na dół. W komorach spotkasz kilka potworków, ale w końcu dotrzesz do doktora. Zabierz go i wracajcie na górę. Tam spotkasz dwa potworki. Wróć do Podziemia, załatw jednego dużego potwora i wejdź do korytarza. Tu szybko powystrzelaj macki na ścianach. Przejdź dalej...

Ucieczka

Przejdź najpierw do pokoju za Tobą i zreperuj skrzynkę. Skorzystaj z komputera i z kamer. Podejdź do drzwi prowadzących na korytarz i otwórz je. Pozwól, aby potwór wlazł do pomieszczenia, a Ty w tym czasie schowaj się za stołem. Kiedy potwór podejdzie do Ciebie, ucieknij w drugą stronę i wyskocz przez drzwi na korytarz. Zamknij je za sobą i już spokojny przeszukaj ciało. Znajdziesz amunicję. Nie zapuszczaj się dalej, tylko zreperuj skrzynkę po lewej i wejdź do pomieszczenia sterylizacyjnego. Daj pociski Falcheckowi (medyk) i pozwól, aby zajął się potworkami. Powiedz mu, aby poszedł za Tobą i przejdź przez korytarz. Uważaj, bo stojący tam PC wybuchnie. Obok niego znajdziesz jeszcze trochę amunicji. Wyskoczy jeszcze jeden potworek, ale Falcheck zajmie się nim. Podejdź do kolejnego trupa i weź notatkę. Powiedz Falcheckowi, aby tu został i wróć tam, gdzie na samym początku byłeś zamknięty. Będziesz musiał działać bardzo szybko. Otwórz drzwi do pomieszczenia, w którym zamknąłeś potwora i pobiegnij do pokoju sterylizacyjnego. Poczekaj, aż potwór wbiegnie tam za Tobą, omiń go i zamknij za sobą drzwi. W ten sposób będziesz miał go już z głowy. Pobiegnij do Falchecka i zreperuj skrzynkę, która znajduje się obok trupa. Wejdź do korytarza i pozwól kumplowi zająć się potworkami. Wejdź do pierwszego pomieszczenia, skorzystaj z komputera, magnetofonu i kamer. Weź również apteczki. Wyjdź i wróć do pierwszego pomieszczenia. Przejdź przez nie i wyjdź drugimi dużymi drzwiami. Falcheck zajmie się przeciwnikami, a Ty zreperuj skrzynkę po prawej. W małym pokoju znajdziesz dokument i latarkę. Przejdź do następnego pomieszczenia, gdzie spotkasz Dixona. Pozwól, aby Falcheck go uleczył i każ mu iść z Wami. Po drodze wyskoczy kilka potworków, więc kiedy wszyscy znajdą się w z Tobą w pomieszczeniu, szybko zamknij drzwi. Powiedz Dixonowi, aby zreperował skrzynkę, która znajduje się zaraz naprzeciwko wyjścia i wejdź do środka. Zgarnij apteczkę i adrenalinę. Przejdź przez czujnik (wygląda jak bramka z laserami) i wejdź do zbrojowni. Po drugiej stronie wyskoczą potworki, więc szybko złap gnata i daj go Dixonowi. Sam również uzbrój się po zęby i wyjdź. Przejdź na koniec korytarza i otwórz drzwi, za którymi stoi mężczyzna. Daj mu broń i poczekaj chwilę – sam się dowiesz po co... Po jatce przejdź dalej. Aby wyłączyć lasery użyj pierwszego i ostatniego przełącznika. Przejdź dalej i w więzieniu skorzystaj z komputera, aby odnaleźć celę Fiska. Złap test na krew i skieruj się do niej. Sprawdź gościa (będzie OK) i daj mu broń. Nie idź do drugiego, ponieważ jest zarażony. Znajdź celę z kratą i rozwal ją. Wejdź do szybu, ale pamiętaj, że musisz mieć przy sobie jedną zwykłą broń i miotacz ognia. Dotrzesz do dwupoziomowego pomieszczenia. Na dole znajdują się dwa duże potwory, a Ty jesteś na górze. Wiesz, co to oznacza? Po prawej będziesz miał skrzynkę z granatami. Najpierw wywal trochę ołowiu w bestie, a potem poczęstuj je jeszcze granatami. Zanim nie zginą, lepiej tam nie schodź. Ale kiedy już je rozwalisz, to zeskocz tam i przejdź przez śluzę po lewej. Musisz tu doprowadzić Dixona, aby zreperował skrzynkę. Kiedy już skończy, skorzystaj z komputera, aby poznać hasło do windy. Teraz wystarczy, że się do niej skierujesz (jest w przejściu do więzienia), a znajdziesz się...

Pod Ostrzałem

Po prawej wyskoczy kilku żołnierzy – powinniście ich szybko załatwić. Skieruj się na lewo od windy i idź przed siebie, aż dotrzesz do dużego pomieszczenia. Każ Dixonowi zreperować skrzynkę, a sam wbiegnij do budki. Weź apteczki i gaśnicę. Wyjdź i zejdź pod budkę – są tam trzy skrzynki z amunicją i potworkiem. Wejdź do pokoju, który otworzył Dixon i zabierz stamtąd wszystko. Wróć do windy (tu wyskoczy kilka potworków) i przejdź dalej. W korytarzu spotkasz kilku żołnierzy, a za drugim rogiem będzie automatyczne działko. Rozkaż wszystkim, aby zostali w bezpiecznym miejscu i sam się nim zajmij (pamiętaj o FPP!). Dalej zobaczysz kratę – rozwal ją i wejdź do tunelu. Kiedy z niego wyskoczysz, w pomieszczeniu wybuchnie pożar. Szybko wbiegnij na schody i biegnij przez korytarz. Tu nadziejesz się na dużego potwora, ale omiń go i wbiegnij do pomieszczenia kontrolnego. Tu rozstrzelaj kilka potworków i poczekaj, aż ogień trochę przygaśnie. Weź gaśnicę i wykończ resztki płomieni. Wróć do pomieszczenia, z którego tu przyszedłeś i weź stamtąd granaty. Teraz do pokoju kontrolnego. Przeszukaj go dokładnie – zresztą, już chyba nie muszę tego powtarzać. Skieruj się do drzwi po prawej i rozwal dwa małe potworki. Najpierw skieruj się do drzwi na końcu. Otwórz je i wrzuć do środka granat. W ten sposób wykończysz wszystkie potworki, ponieważ w środku stoi kilka beczek z paliwem. Wejdź tam i zreperuj skrzynkę. Wyjdź i przejdź przez drzwi po lewej. Strzel w beczkę i przejdź dalej. Zdejmij wszystkie potworki, które stoją powyżej i zreperuj skrzynkę. Wróć i wejdź na schody po lewej. Na końcu zza kraty wyskoczy potworek – załatw go i zbierz wszystkie dobra. Wróć do pokoju i przesuń dźwignię numer 1 (ta jest po prawej, a nie na środku pokoju). Zobacz, jak potwory giną i przełącz dźwignię numer 3. Ugaś pożar i przesuń dźwignię numer 2. Zaprowadź Dixona do zepsutej skrzynki, aby przywrócić zasilanie i w końcu zasejwuj. Skorzystaj z dźwigni nr 4 i przejdź przez otwarte drzwi. Załatw jednego żołnierza (wybuchowe skrzynki) i rozkaż drużynie pozostać na miejscu. Wychyl się zza rogu i rzuć granat w stronę automatycznego działa. Daj Dixonowi zreperować skrzynkę i załatw dwóch żołnierzy, którzy będą czyhać w windzie. Wejdź do niej...

Piec

Po lewej stoi dość groźny potwór. Można go pokonać w normalny sposób, ale znam łatwiejszy. Rozkaż drużynie pozostać w windzie. Zaciągnij bestię między skrzynie, które stoją na środku, a sam wejdź pod jedną z nich. W ten sposób uwięzisz potwora (jedna ze skrzyń upadnie odcinając mu drogę). Zreperuj skrzynkę, podejdź do drzwi pieca i otwórz je. Ogień rozprzestrzeni się na pomieszczenie i usmaży potwora. Po chwili ogień przygaśnie i będziesz mógł iść dalej. Otwórz duże drzwi i rozejrzyj się. Na niższym poziomie chodzi kilku żołnierzy. Załatw ich i skieruj się w lewo. Niech Dixon zreperuje skrzynkę, a Ty otwórz drzwi i wejdź do pokoju. Po scence ulecz nowego kumpla i daj mu broń. Weź adrenalinę i użyj zdalnego działka, aby wykończyć resztę żołnierzy. Skorzystaj jeszcze z komputera i wyjdź. Zejdź na dół i wejdź do pokoju po lewej. Weź broń i apteczki (wyskoczy kilka bestyjek). Przejdź pod schody i pozwól Dixonowi zreperować skrzynkę. Wejdź do środka, zgarnij co się da i zasejwuj. Wróć na górę i skieruj się w prawo. W pomieszczeniu spotkasz Lavelle'a. Szybko złap test na krew i użyj go na sobie lub daj mu broń, inaczej zacznie się jatka. Wróć na dół i skieruj się w prawo. Przesuń dwie dźwignie i załatw żołnierzy. Przejdź dalej, a znajdziesz się na schodach. Rzuć w dół

Bronie i przedmioty

Taser – poraża prądem o mocy 5000V i jest w stanie rozłożyć niemalże każdego przeciwnika, co powoduje, że opuszcza broń. Można to wykorzystać na kilka sposobów. Na przykład, kiedy skończy nam się amunicja, a jesteśmy w podbramkowej sytuacji, porażamy kolegę i zabieramy jego broń.

Pistolet – najlepszy na małych przeciwników, szybkostrzelny i dość słaby. Podarowanie go kumplowi wywoła mały przyrost zaufania.

MP5 – właściwie najczęściej używana broń. Szczerze mówiąc jest to moja ulubiona broń nie tylko w tej grze, ale i w wielu innych (Half-Life!) i daleko pozostawia w tyle inne wynalazki łącznie z minigunem. Jeśli obdarujesz kolegę MP5, spowodujesz delikatny wzrost odwagi i zaufania. MP5 jest bardzo skuteczne przeciw małym i średnim wrogom. Jeśli będziesz z niego strzelał, jednocześnie poruszając się, jego skuteczność może trochę zmaleć.

Shotgun – mój drugi faworyt w klasie średniej. Jest w stanie odepchnąć przeciwnika i najlepiej stosować go z bliska (wiadomo dlaczego). Podarowanie go kumplowi da większą dawkę odwagi i zaufania niż w przypadku MP5.

Palnik – ma bardzo mały zasięg, ale jest w stanie podpalić większych przeciwników. Tu należy stosować znaną technikę: „łutuj i odskakuj". Można nim przypalać beczki z paliwem.

Miotacz ognia – diabelska zabawka. Jest jedynym sposobem na zabicie dużych, regenerujących się wrogów – wystarczy, że zdołasz ich podpalić. Ale uważaj, aby nie poparzyć swoich kumpli lub podpalić otoczenia.

Snajperka – wiadomo, jak używa się tej zabaweczki. Tylko w FPP, prawym analogiem zmieniasz ogniskową. Podarowanie jej kumplowi spowoduje duży przyrost odwagi.

Wyrzutnia granatów – strzela trzema rodzajami granatów. Silna broń, ale trudno się z niej celuje. Nie można jej oddać kumplowi. Im dłużej przytrzymasz X, tym granat poleci dalej. Dwa pierwsze rodzaje granatów mogą być ostatecznym ciosem zadanym konającym dużym przeciwnikom.
Granaty dzielimy na:
Zwykłe – te dzielimy na słabsze i mocniejsze. Robią wielkie BUM!, ale uważaj, żeby nie wybuchły Ci w ręce.
Zapalające – coś a'la koktajl Mołotowa
Ogłuszające – „oślepiają" przeciwników, ale i Twoich ludzi, przez co upuszczają broń . Nie zadają obrażeń.

C4 – używane w specyficznych miejscach. Proste, podkładasz ładunek i robisz wielkie BUM.

Flary – wykorzystuje się je do oznaczania drogi. Można je też rzucić lub podpalić nimi beczki z paliwem.

Apteczki – można je użyć na sobie lub kumplu, kiedy nie ma w pobliżu medyka.

Test krwi – dzięki nim udowodnisz swoim kumplom, ze jesteś jeszcze człowiekiem, lub przekonasz się o ich „człowieczeństwie".

Ampułki z adrenaliną – powodują czasowe zwiększenie odwagi u kumpli.

granat na czujnik przy drzwiach i dopiero potem tam zejdź. W tunelu zapal latarkę i skieruj się w prawo. Po prawej stronie ciężarówki będzie beczka – strzel w nią i przejdź w lewo. Obok trupa będzie mina – strzel w nią. Niech Dixon zreperuje skrzynkę. Teraz wróć i rozwal kilku żołnierzy i potwora. Przejdź do monitora i rozstrzelaj kilku żołnierzy, a potem strzel w ładunek wybuchowy, aby utorować sobie dalszą drogę. Niech Dixon zreperuje skrzynkę, a Ty otwórz drzwi. Po prawej jest ukryta wyrzutnia i kilka granatów, które będą Ci niezbędne do pokonania bossa. Rzuć za skrzynkę granat, aby odblokować sobie drogę do tych przedmiotów. W pomieszczeniu na górze będzie jeden przeciwnik – załatw go i wejdź do pokoiku. Zreperuj skrzynkę, zgarnij gaśnicę i zasejwuj. Zejdź niżej i przejdź przez duże drzwi.

Boss

Najpierw zreperuj skrzynkę i rzuć mu trochę zwykłych granatów zza pudeł. Potem dokończ go jeszcze granatami zapalającymi, ciągle stojąc za pudłami. To jest najprostszy sposób na tego bossa. Można się bawić jeszcze z prądem (jest przełącznik koło bossa), ale jest to długa droga.
Po walce przejdź za ciało bossa i przełącz przycisk, aby otworzyć drzwi. Wróć do kumpli i zabierz im broń. Wejdź do nowego pomieszczenia i przesuń dźwignię. Otworzy się winda w znajomym miejscu. Uważaj, ponieważ masz tylko 35 sekund, aby się tam dostać.

Powierzchnia

Idź wzdłuż pochodni i przy wejściu do hangaru zdejmij dwóch żołnierzy (w środku jest jeszcze jeden). Przejdź dalej i w drugim pokoju rozwal żołnierza, zanim ten zdąży włączyć alarm. Tu wpadnie jeszcze dwóch gości z miotaczami – polecam shotguna. Idź dalej i eksterminuj wszystkich na swojej drodze. W pokoju z dwoma żołnierzami będzie komputer – skorzystaj z niego i przejdź dalej drzwiami po prawej. W korytarzu załatw kilka potworków, a pokoju kolejnych frajerów z miotaczami. Zignoruj zamkniętą bestię i przejdź dalej. W korytarzu najpierw przejdź przez drzwi po lewej, uratuj kumpla i daj mu broń. Rozkaż mu zreperować skrzynkę i wejdźcie do pomieszczenia z bronią. Zbierz wszystko i wróć na korytarz. Idź do końca, wykończ wszystkich, zbierz dobra (gaśnica!) i idź dalej. Na dole rozkaż kumplowi zreperować skrzynkę i przejdź najpierw przez drzwi po prawej. Wystrzelaj wszystkich przez okno i zbierz dobra. Wróć i wejdź do pomieszczenia obok. Powell zreperuje skrzynkę, a Ty zasejwuj. Otwórz drzwi do pomieszczenia, gdzie siedzi duży potwór i rzuć mu granat zapalający. Jeśli to go nie wykończy, to powtórz operację. Wejdź do środka i zgarnij klucz. Wejdź do pomieszczenia obok i zgarnij wszystko łącznie z C4. Pojawią się niezliczone posiłki żołnierzy, a Ty będziesz musiał przedostać się z powrotem do wyjścia z hangaru. Kiedy dotrzesz do pokoju z dużym potworem, postaraj się go ominąć i biegnij dalej. W korytarzu nadziejesz się na dwóch wojaków i potwora. W następnym pokoju będzie jeszcze jeden potwór. Jeśli Powell dożyje, to rozkaż mu zreperować skrzynkę. W środku znajdziesz kod do pomieszczenia z magnetofonem i granatnikiem. Jeśli nie uda Ci się to, to nie płacz – dasz sobie radę. Dalej spotkasz jeszcze jedną bestię i dwóch żołnierzy. Załatw wszystkich i wybiegnij z hangaru.

Wieża Kontrolna

Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do hangaru. Zdejmij strażnika, zanim dobiegnie do przełącznika obok drzwi (polecam snajperkę) i załóż ładunek C4 z przodu samolotu. Pobiegnij do hangaru naprzeciwko i powtórz operację - sprawdź go jeszcze, ponieważ można tu znaleźć trochę rzeczy. To samo zrób w hangarze trzecim i czwartym - są po drugiej stronie. Wróć, załatw dwóch gości stojących przy wejściu do centralnego budynku i wejdź tam. Załatw potwora, zreperuj skrzynkę i wejdź do pokoju z magnetofonem. Zasejwuj i podejdź do trupa. Do pokoju wpadnie duży potwór. Postaraj się wybiec stamtąd i załatwić go na korytarzu. Wróć do pokoju, zgarnij klucz i latarkę. Wyjdź i przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Zreperuj skrzynkę i przejdź przez korytarz (w lewo). Rozwal bestię i uratuj Reeda. Daj mu apteczkę i broń. Wróć na korytarz (zasejwuj), przejdź przez drzwi na środku i wejdź na górę. Najpierw wejdź do obydwu pokoi. W jednym zobaczysz krótką scenkę, a w drugim magnetofon. Zasejwuj i przygotuj się do akcji. Przy pomocy snajperki musisz bardzo szybko zdetonować cztery ładunki C4, które założyłeś na samolotach. Po pierwszym strzale drzwi do hangarów zaczną się zamykać. Stań na środku pokoju, zdetonuj z tego miejsca oba ładunki, biegnij do drugiego pokoju i tam zrób to samo. Zasejwuj po udanej akcji i wyjdź. Spotkasz kilku żołnierzy – szybko ich rozwal i biegnij tam, gdzie spotkałeś Reeda. Po drodze rozwal bestię i wybiegnij na zewnątrz przez dziurę w ścianie. Wejdź do szybu wentylacyjnego w ziemi.

Zbrojownia

Idź przed siebie, aż dotrzesz do budki. Wyskoczy z niej potwór. Kiedy już go pokonasz, zreperuj skrzynkę i zgarnij wszystko z budki. Winda nie działa, więc idź piechotą (półka po lewej od windy). W szybie wentylacyjnym spotkasz kilka potworków. Na końcu zobaczysz Cohena. Biegnij za nim i daj mu broń. Rozwal żołnierzy i zacznij powoli schodzić. Uważaj, bo na każdym rogu będzie automatyczne działko. Można je łatwo rozwalić, stojąc na wyższym piętrze i strzelając w beczki, które koło nich stoją. Uważaj też na ciała – z każdego z nich wyskoczy kilka potworków, a także na rury, z których wydobywa się gaz. Kiedy w końcu dotrzesz na sam dół, rozwal dwa działka i wejdź na korytarz. Wejdź do pokoju po lewej i zasejwuj. Za następnymi drzwiami będą kolejne dwa działka - wiesz co robić. W ostatnim pokoju są cztery działka. Najpierw rozprawa się z dwoma na końcu, a potem wejdź do środka. Nie obawiaj się, te nad drzwiami są nieaktywne - tylko niczego nie dotykaj.
Przejdź przez pomieszczenie...

Prototypy

Po animacji pozbieraj wszystkie dobra i poczekaj, aż Ryan... Po załatwieniu sprawy daj Stollsowi trochę amunicji i ulecz go. Jeśli nadal Ci nie ufa, to przeprowadź na sobie test na krew. Przejdź do pokoju z maszynerią i pozwól kumplowi zreperować skrzynkę. Wejdź do pokoju i zasejwuj. Wejdź wyżej i zreperuj skrzynkę. Wróć, a nastąpi krótka scenka. Poczekaj około pięć sekund i przesuń dźwignię. Pobiegnij tam, gdzie jest Stolls i rozwal wszystkie potworki. Ugaś ogień, rozwal bestię i przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Po animacji znowu będziesz miał 35 sekund. Szybko zreperuj skrzynkę i podejdź do monitora na końcu pokoju. Sterując działkiem, przejedź w prawo i rozwal beczki z gazem. W ten sposób uwolnisz się. Skorzystaj z komputerów, złap wszystko i wyjdź. W pomieszczeniu z aparaturą doświadczalną możesz zasejwować. Wyjdź i przejdź przez duże drzwi po prawej. W korytarzu jest działko (polecam granat). W przejściu załatw potworki i wyłącz działko. Dalej zobaczysz krótką scenkę. Zreperuj skrzynkę po prawej i wejdź do pokoju z kamerami. Wykorzystaj je, aby zorientować się w otoczeniu. Wyjdź i przejdź dalej, obok strzelnicy i do budki. Tu spotkasz Peltola. Daj mu broń i poproś, aby zreperował skrzynkę pod schodami. Użyj działka, aby rozstrzelać beczki w jednym z pomieszczeń. W ten sposób utorujesz sobie drogę. Pobiegnij tam (niech Peltola zreperuje skrzynkę, abyś mógł zasejwować) i rozwal potwora. Zgarnij klucz i wróć na strzelnicę. Przejdź prze ostatnie drzwi...

Boss

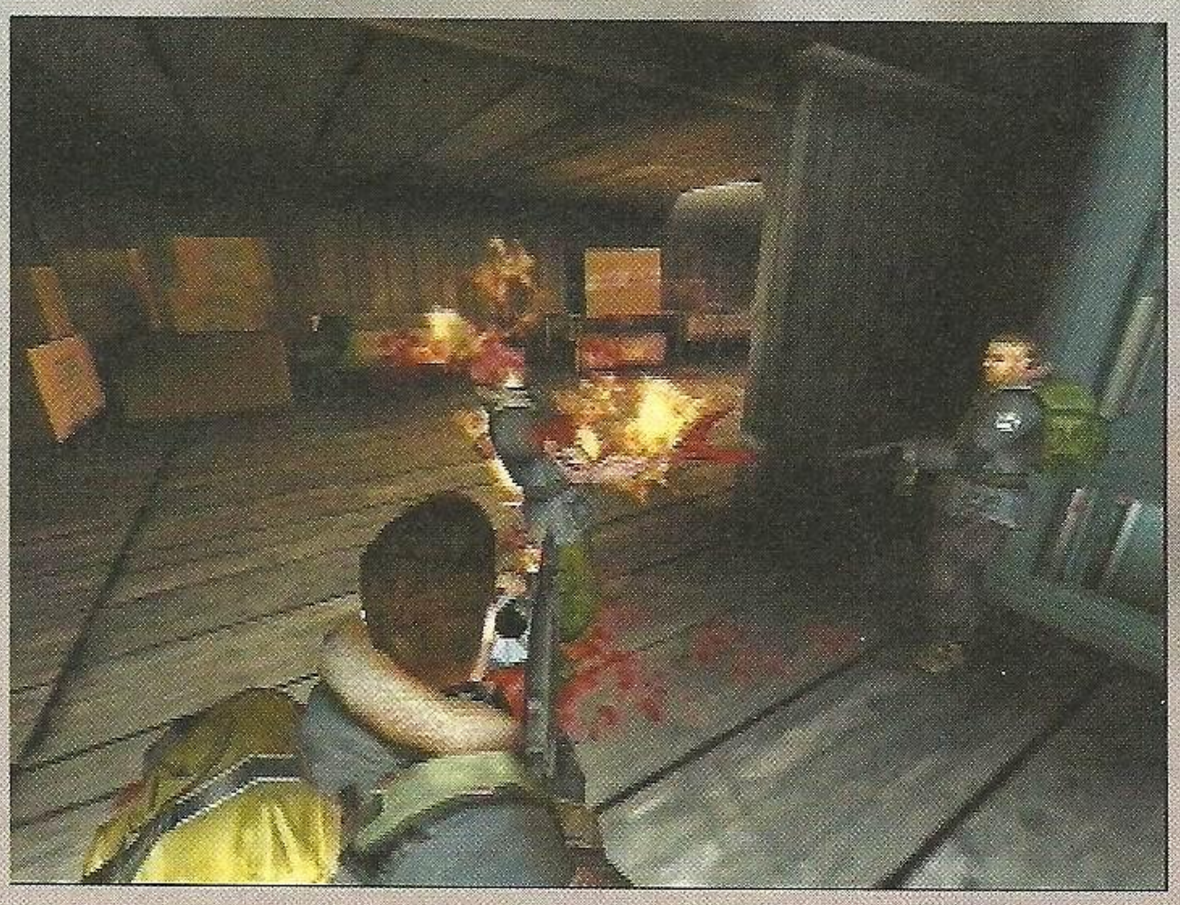
Najpierw pobiegnij pod samego bossa i stamtąd strzelaj do niego, aż zrobi się czerwony. Teraz rozwal klatkę i postaraj się wykończ potwora (ciągle stój w tym samym miejscu!). Na koniec rzuć bossowi trzy granaty, a powinien polec. Po chwili do pomieszczenia wpadnie dwóch żołnierzy. Załatw ich i idź tam, skąd przybyłeś. Tu załaduje się stara część poziomu, a Ty będziesz musiał wspiąć się na samą górę. Idź bardzo powoli i uważaj na wszystkie wybuchy. Przy samej górze będzie dwóch żołnierzy i dwa potwory. Wejdź do szybu wentylacyjnego i wróć do jaskini. Poczekaj, aż przybiegną do Ciebie cztery potwory. Schowaj się do szybu i stamtąd je wykończ. Zejdź niżej i wejdź do windy.

Pole Testowe

Po krótkiej animacji zacznij biec przed siebie. Tu będzie tylko jedna droga, ale za każdym rogiem będą czaić się żołnierze. Używaj granatnika na większe grupy i wykańczaj niedobitków shotgunem. Na końcu będzie jeden snajper. Nie cackaj się z nim, tylko wyleć z shotgunem, a zacznie uciekać. Po lewej będziesz miał małą jaskinię – wskocz do niej, aby się ogrzać i zabrać apteczki oraz amunicję. Wyjdź i idź dalej, aż dotrzesz do okrągłego budynku. Wejdź do środka, a zobaczysz krótką scenkę. Po prawej są apteczki i granaty. Zasejwuj i idź dalej. To miejsce aż roi się od żołnierzy... Skręć w lewo i załatw strażnika. Zaraz za rogiem siedzi kilku żołnierzy, strzel w beczkę, aby ich zdjąć. Dalej zobaczysz minę. Cofnij się i poczekaj, aż strażnik ją „rozbroi". Dalej załatw trzech strażników i jednego sapera. Dalej będzie tylko jedna droga - cały czas tylko żołnierze i miny. W końcu dojdziesz do wyjścia z budynku. Na zewnątrz po prawej jest konstrukcja, na której siedzą snajperzy. Skryj się za jednym z kontenerów i wykończ ich. Podbiegnij do budowli, skryj się w jednym z kontenerów i skieruj się w lewo. Przejdź przez małą dolinę, aż dotrzesz do ostatecznego bossa.

Boss

Latasz w helikopterze nad bossem. Najpierw szybko rozwal cztery stosy beczek tak, aby podpaliły bestię, a potem strzelaj w jej „rękę". Musisz to zrobić w czasie trzech okrążeń. Jeśli Ci się uda – WYGRAŁEŚ!



RPGamer

Rikku nie bez powodu jest moją ulubioną postacią w FFX. I choć pierwszorzędną rolę gra tu jej wygląd i charakterek, to nie sposób zapomnieć o jej wspaniałych umiejętnościach.

txt: Gangsta

Jedną z nich jest Łapówka, czyli Bribe - zajrzyjcie do Megaporadnika z numeru wakacyjnego, by odnaleźć ją na Sphere Grid. I choć można zdobyć tą umiejętność dla innej postaci, jest ona sugerowana wyraźnie dla mojej słodkiej laleczki. Jest to jedna z najtrudniej dostępnych zdolności. Jej działanie jest banalne, a sprowadza się do przekupienia przeciwnika odpowiednią ilością gil, tak by ten odstąpił od walki. Po co to robić? Czasami po prostu po to, by zaoszczędzić na czasie, czasem z braku szans na zwycięstwo. Istnieje jednak jeszcze jeden bardzo ważny powód, dla którego należy zainteresować się tą zdolnością. Każdy przekupiony wróg pozostawia nam jakieś przedmioty - czasami bardzo cenne i rzadko spotykane, a potrzebne choćby do przebudowy swojego ekwipunku - broni i zbroi.

Co będzie potrzebne? Masa pieniędzy oczywiście! Najczęściej kwota jaką należy „uiścić" oponentowi wynosi dwudziestokrotną wartość jego maksymalnego HP, więc sumy nie będą małe. Pamiętaj jednak, by NIGDY nie próbować przekupić uśpionego (z nałożonym statusem SLEEP) potwora, gdyż transakcja nie dojdzie do skutku, ale Twoje gil już nie wrócą! Łapówka może również się nie powieść z innych, losowych przyczyn, mogą również ulegać wahaniom ilości gil, jakie należy zapłacić, dlatego sugeruję, by przed każdym większym przekupstwem zapisać grę. Nie zajmuje to wiele czasu, a zaoszczędzi z pewnością frustracji i nerwów, jeśli taki Ultima Weapon odmówi przyjęcia pieniędzy i 1 400 000 gil pójdzie się kochać...

W grze znajdziesz kilku oponentów, którym będziesz mógł stawić czoła tylko raz, np. Ultima Weapon czy Lord Ochu. Sam zadecydujesz, jak postąpić, ale wiedz, że zabicie takiego "okazu" raz na zawsze przekreśla szanse na jego przekupienie, a tym samym na zdobycie unikatowych przedmiotów. Z drugiej strony, za zabicie również można uzyskać niemałe profity. Tutaj również polecam save przed walką i dwa podejścia, które pozwolą ustalić, co jest bardziej opłacalne.

Niektóre potwory oferują możliwość ubicia o wiele lepszego interesu, niż inne - najlepszym przykładem jest Ultima Weapon. Ci, którzy weszli już nieco w świat FFX, wiedzą, jak cennym przedmiotem są Pendulums. Master Tonberry po przekupieniu da Ci 3 sztuki - ich koszt to, bagatela, 960 000 gil! Wspomniany potwór - Ultima - za jedyne 1 400 000 gil ofiaruje 99 Pendulums. To jest kolosalna różnica!

Tak jak i w życiu, w FFX, w przypadku Łapówki, istnieją lepsze i gorsze okazje. Nie chcąc narażać portfela Tidusa na niepotrzebne wydatki i próby metodą chybił-trafił, poniżej podaję listę najciekawszych:

- Level 3 Key Sphere x40 za 900,000 gil; Potwór: Demonolith
- Level 4 Key Sphere x2 za 196,000 gil; Potwór: Chimera Brain
- White Magic Sphere x2 za 256,000 gil; Potwór: Dark Flan
- Black Magic Sphere x2 za 152,000 gil; Potwór: Black Element
- Skill Sphere x2 za 360,000 gil; Potwór: Zuu
- Special Sphere x6 za 1,088,000 gil; Potwór: Adamantoise
- Door to Tomorrow x2 za 74,000 gil; Potwór: Mech Leader
- Mega Phoenix x2 za 8,600 gil; Potwór: Alcyone
- Chocobo Wing x60 za 360,000 gil; Potwór: Machea
- Turbo Ether x16 za 81,600 gil; Potwór: Thorn
- Wings to Discovery x4 za 540,000 gil; Potwór: Marlboro
- Pendulum x99 za 1,400,000 gil; Potwór: Ultima Weapon
- Rename Card x10 za 157,000 gil; Potwór: Zaurus
- Remedy x80 za 92,980 gil; Potwór: Lord Ochu
- Winning Formula x15 za 900,000 gil; Potwór: Sand Worm
- Supreme Gem x20 za 260,000 gil; Potwór: Halma
- Healing Spring x20 za 90,000 gil; Potwór: Octopus

Kiedy popatrzymy na wymienione wyżej kwoty, od razu rodzi się pytanie - skąd czerpać takie ilości gil?! Pomijając "brudne sztuczki" w stylu Action Replaya, istnieją sposoby na podbudowanie budżetu drużyny w niezbyt skomplikowany sposób. W Omega Ruins (współrzędne tej lokacji dla statku powietrznego to: x=74.101, y=36.099) z pewnością natrafisz na Mimic Boxes, tajemnicze skrzynki. Ten rodzaj przeciwników jest w miarę łatwy do pokonania, a pozostawia 50 000 gil. Jeśli dodatkowo któraś z Twoich postaci ma nałożoną na broń umiejętność Gillionaire (auto-ability) - dostaniesz aż 100 000. Inny doskonały sposób, to ciągłe zabijanie One-Eye na Monster Arena (w Calm Lands), który zostawia broń z Triple AP - możesz ją sprzedać za conajmniej 60 000 gil za sztukę!

Dobrym sposobem na zaoszczędzenie kilku gil mogą być także przeróżne eksperymenty - próby przekupstwa. Nie zawsze bowiem musimy zapłacić aż tyle, ile wynikałoby z wyliczeń czy doświadczeń innych. Polecam zapisać stan gry i rozpocząć na własną rękę; kolejne podejścia mogą być nieco nużące, dlatego podzielę się z Wami kilkoma spostrzeżeniami - wynika z nich, iż jeśli damy za małą sumę, co zaowocuje ukazaniem się napisu „Miss", wcale nie muszą być to pieniądze stracone. Co więcej, w ten sposób odkryłem drogę do zaoszczędzania większych sum. Eksperyment polegał na próbie przekupstwa potwora, który normalnie powinien zrezygnować za 200 000 gil. Zamiast tego, dałem mu 50 000 - nie udało się, pozostał. Następnie dołożyłem kolejno dwa razy po 25 000 gil, co również nie przyniosło rezultatu. Zacząłem więc dokładać drobniejsze sumy - początkowo po 1000, następnie już po 100 gil. Po kilkunastu próbach, potwór przyjął ofertę! Wnioski są oczywiste: niemożliwe, by dał się przekupić za 100 gil, więc na 99%, wszystkie zaoferowane do tej pory pieniądze były sumowane, a po przekroczeniu dolnej granicy żądanych funduszy, potwór ustąpił. Być może ma tu jeszcze znaczenie ilość prób, w jakich oferujemy łapówkę, aczkolwiek od tego „jak działa" ważniejsze jest „czy działa" - a działa, jak sami widzicie! Życzę Wam udanych prób!

ACTION REPLAY 2 w FINAL FANTASY X

Uwaga! Stosować tylko w ostateczności!

Choć nie popieram podobnych metod, postanowiłem przygotować dla Was nieco ułatwień. Poniższe kody do Action Replay 2 powinny rozwiązać problemy wszystkich mniej wytrwałych osób, umożliwiając im dowolne korzystanie ze wszystkich dobrodziejstw FFX. Jeszcze raz podkreślam – poniższych kodów używacie na własną odpowiedzialność – ryzykujecie, iż stosując „nieczyste sztuczki" stracicie całą przyjemność z właściwej gry, a to właśnie ona daje największą satysfakcję. Aby skorzystać z podanych kodów należy przede wszystkim posiadać Action Replay 2 – urządzenie przeznaczone właśnie do ingerowania w dane, gdzie przetrzymywane są informacje o naszych statystykach i osiągnięciach w danej grze. Mówiąc prościej, umożliwia ono korzystanie z cheatów do gier, których autorzy nie zaimplementowali sami w swoich produktach. Przygotowując ten materiał korzystałem z jednego z nowszych modeli tych urządzeń – Action Replay 2 v2. W poprzednich jego wersjach wszystkie opisane niżej czynności będą wyglądać bardzo podobnie, a na pewno analogicznie.

Na początek należy utworzyć nowy wpis, który najwygodniej będzie nazwać tytułem danej gry. W naszym przypadku będzie to Final Fantasy X. Wybieramy Action Replay Codes, a następnie wybieramy opcję – Add New Game – (na samej górze). Wpisujemy tytuł gry i już jesteśmy w następnym menu. Tam wpisujemy główny (main) kod, który najlepiej będzie oznaczyć literką M w nawiasie (nawias po to, by był jako pierwszy na liście). Następnie postępujemy analogicznie jak z dodawaniem nowej gry – aby dodać nowe kody wybieramy po prostu – Add New Code —, nadajemy im nazwy tak, byśmy później nie musieli się domyślać, który do czego służy. Za pomocą mniejszej „klawiaturki" wprowadzamy jeden z podanych niżej kodów. Gdy skończymy, wystarczy wcisnąć Done. W menu gry aktywne kody (czyli te, które mają działać podczas gry) są zaznaczone po lewej stronie. Jeśli nie chcemy w danej chwili korzystać z któregoś kodu, po prostu odznaczamy małe okienko przy nim (wciskając X). Teraz wystarczy wrócić do głównego menu (tego z listą gier), zaznaczyć Final Fantasy X i wcisnąć Start. W menu wybieramy With Codes (lub Without Codes – jeśli nie chcemy uaktywniać ŻADNYCH kodów), wciskamy X poproszeni o zmianę dysku na płytę z grą, po prostu wymieniamy płytę AR2 na FFX i po chwili potwierdzamy, wciskając X. Sorry za ten łopatologiczny opis, ale chciałbym żeby wszystko było dla każdego jasne i przejrzyste.

(M) – główny kod – musi być aktywny!
.on
0e3c7df2
1853e59e
ee842fee
bcd67d0a

Język Al Bhed przetłumaczony
.on
dead2dde
bfa89a82

Wszystkie Overdrive'y
.on
dead2cb2
bba89a82
dead2cbe
bba89a82
dead2cba
bba89a82

Wszystkie kluczowe przedmioty
.on
dead2552
bba89a82
dead255e
bcb89a7e
cead66b2
bca99c84

Niekończące się pieniądze
.on
dead2c96
c19e5541

Brak przypadkowych walk
.on
fead83f7
bca99b83

Posiadanie wszystkich przedmiotów w nieskończonych ilościach
.on
de8fffae
529c9b83
de8fffb6
e21c9b84
de8fffb2
629c9b85
de8fffbe
4b4b9b83
de8fff46
c4b2cd38
de9a34c2
c4ac9a4f
de9a35ca
e0ba9be6
de9a35de
5e7a9b83
dead2312
dcaabb83

Nieskończone przedmioty – nie sortuj inwentarza
.on
de8ffffe
4e6b9b83
de8fff86
ccab9b86
de8fff8e
e0ab9be6
de8fff8a
5e6b9b83
de8fff92
4b4b9b83
de8fff9e
c4b2cd38

Hypermode
.on
ce8d491a
bca99b86

Kontrola szybkości animacji – select+L2 uruchamia; select+R2 wyłącza
.on
0e664878
bca99981
ce8d491a
bca99b86
0e664878
bca99881
ce8d491a
bca99b84

Wszystkie Aeony
.on
fead0ff2
bca99b94
fead0e0e
bca99b94
fead0d9a
bca99b94
fead0d36
bca99b94
fead0c42
bca99b94
fead0cde
bca99b94
fead036a
bca99b94
fead0286
bca99b94
fead0212
bca99b94

Zoom out (oddalanie) poprzez select+góra
.on
0e664878
bca99a71
deadb3fa
fa978972
0e664878
bca99a71
deadb3fe
fa756750

Zoom in (zbliżenia) poprzez select+dół
.on
0e664878
bca99a41
deadb3fe
fb556750
0e664878
bca99a41
deadb3fa
fb778972

FIGHT CLUB

Witajcie! Jak tam wakacje? Nie musicie odpowiadać. Czas do szkoły, więc przygotowaliśmy Wam dwie strony do czytania pod ławką. Po pierwsze - przegląd bijatyk na GBA, a po drugie - kolejna część opisu do VF4. Tylko nie dajcie się złapać!

Txt: o.g's squad

Kieszonsolki coraz szybciej i skuteczniej wkradają się w łaski konsolowiczów. Dlatego postanowiliśmy przygotować dla Was miniprzegląd bijatyk na GBA.

Na sam początek mała wzmianka o trybie, który już na dobre zagościł w bijatykach na GBA i wszystko wskazuje na to, że tak pozostanie. Specyfika GBA pozwala na bardzo szybką wymianę danych między kartem a konsolką. Dlatego developerzy są w stanie wprowadzić do swoich gier różne rozwiązania niemożliwe do osiągnięcia na dużych konsolach. Chodzi tu rozwinięcie trybu Tag, czyli o „3 on 3", w którym wymieniamy sobie zawodników w locie podczas walki. Ten tryb znalazł się między innymi w Tekken Advance, ale jest on również w większości opisywanych tu gier. Drugą sprawą jest gra przez link. Wszystkie poniższe pozycje obsługują tę opcję, więc wydaje mi się zbędnym pisać o tym przy każdej z nich. Tekken już się ukazał i zrecenzujemy go w nowym numerze GBM, teraz zaś to, w co zagramy w tym roku.

Guilty Gear X Advance Edition

Tytuł wydany na DC, PSOne, PS2 i PC teraz trafia na GBA. W tej grze walczymy na miecze. GGX zasłynął z kilku powodów. Po pierwsze, gra jest bardzo szybka, a walka agresywna. Po drugie, grafika to majstersztyk. Postacie są wykonane w wysokiej rozdzielczości i niesamowicie animowane. Gra wygląda świetnie dzięki pięknym, ręcznie rysowanymi tłom. Wersja na GBA musiała zostać zmieniona, przede wszystkim ze względu na mały ekranik. I rzeczywiście, postacie zostały drastycznie zmniejszone, co nie pozostało bez znaczenia dla grywalności. Mimo to animacja jest najwyższych lotów - chyba najlepsza z wszystkich bijatyk, jakie widzieliśmy na GBA, a graficznie może konkurować z najlepszymi na GBA. Dość duże zainteresowanie wzbudziła plotka, jakoby można było grać po linku na jednym karcie. To byłoby coś.

King of Fighters EX: Neo Blood

Najklasyczniejszy z klasycznych KoF na GBA! Co się będzie działo? W pewnych kręgach seria Króla Wojowników przewyższa Ulicznego Wojownika, a w moim odczuciu nawet deklasuje go o dwie długości. Podobnie może być na kieszonsolce. Postacie są duże i choć animacja może wydać się nieco przestarzała, to uważam, że jest to klasa sama dla siebie. Wszystko jest oczywiście ręcznie rysowane i zawiera w sobie nutkę magii, jaką posiada każdy produkt ze stajni SNK, choć samą grą zajęła się Marvelous Entertainment. Postaci będzie dużo, bo aż osiemnaście, a do tego dwóch bossów. Zagramy nimi w aż sześciu różnych trybach gry, takich jak Single i Team Battle oraz Single VS i Team VS. Dwa ostatnie tryby to oczywiście gra po kabelku, a nazwy mówią same za siebie.

Black Belt Challenge

Gra zaprojektowana prosto na kieszonsolki, ale autorzy chyba zapomnieli, że mają teraz do dyspozycji silny 32-bitowy procesor i wysokiej jakości ekranik. Czasy krótkich rączek i nóżek powinny przeminąć razem z nadejściem ery GBA. Ale skoro ta gra ma się ukazać, nie możemy jej ominąć w naszym przeglądzie. Cukierkowa grafika, dużo szczegółików, ładne tła - tak w skrócie można określić to, co zobaczymy na ekraniku naszej konsolki. Sterowanie ma być dopracowane i przypominać to z SF. Jest nawet pasek ładowania kombosów, ale ich wykonanie ma być szczególnie trudne. Czy BBC uda się przebić przez dużą konkurencję fighterów na GBA? Przekonamy się już niebawem.

Barbarian

Nawalanka prosto od Titusa? Cóż, niech będzie. Akcja rozgrywa się w zamierzchłych czasach, kiedy po ziemi grasowały dziwne stwory, wilkołaki i inni barbarzyńcy. Ale mniejsza z tym. Co chcą nam zaoferować developerzy? Po pierwsze - kilka aren, które będą miały ukryte pomieszczenia. Po drugie - możliwość gry nawet do czterech graczy jednocześnie. To może być ciekawe. Po trzecie - walkę przy pomocy białej broni. W ruch pójdą topory, szable, miecze i wiele innych śmiercionośnych narzędzi. Będzie można podnosić leżące na ziemi przedmioty i miotać nimi w kierunku wroga. Producenci wspominają też o nowym systemie nagradzania podczas walki, ale jak na razie nie zdradzili szczegółów. Obietnice brzmią ciekawie, a jak będzie w rzeczywistości? Czas pokaże.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Z MK Advance nie wyszło nic dobrego, ale Midway nie odpuszcza i ciągle zapowiada powrót smoczej serii. Choć jestem olbrzymim niedowiarkiem i nie przepadam za serią MK, po obejrzeniu pierwszych

materiałów muszę powiedzieć, że zaczynam się przekonywać do tej gry. Po pierwsze, wszystko ma wyglądać prawie tak, jak na dużych konsolach. Oczywiście nie będzie pełnego 3D, ale użyto tu podobnej sztuczki, co w Tekken Advance. Kamera będzie się przybliżać i oddalać od wojowników. Sami zawodnicy mają być wykonani w sposób pozwalający na przeniesienie trójwymiarowych modeli na płaskie sprite'y. Grą zajmie się zespół, który wcześniej pracował nad SpyHunter na GBA. Można się więc spodziewać, że sztuczki tam zastosowane znajdą się i tutaj. Mowa o odbiciach oraz cieniach liczonych w czasie rzeczywistym. Nie da się też ukryć, że siłą MK: DA ma być morze krwi, która po wylaniu pozostanie na podłodze do końca walki. Czekamy.

Street Fighter Alpha 3 Upper

Och, tak! Jedna z najbardziej zasłużonych dla fighterów seria w końcu w pełnej chwale na GBA! Właściwie czego chcieć więcej? Wymieniam: plaży, kocyka i parasola. A sztuki niech patrzą, jak wymiatamy! Gra będzie prawie doskonałą konwersją z PSOne. Za przeniesienie gry odpowiedzialni są ludzie z Crawfish, czyli ci sami, którzy spłodzili genialnego Ecks vs. Sever. W grze znajdziemy wszystkie tryby znane z dużych konsol - Survival, World Tour, czy Vs. przez link. Będą też trzy różne style dla każdej z postaci. Najciekawszym trybem będzie z pewnością World Tour. Postać będzie podróżowała po całym świecie, rosła w siłę i zdobywała nowe umiejętności. Tutaj walki nie będą odbywać się tylko w standardowym trybie, czyli jeden na jeden. W miarę zdobywania doświadczenia zaczną się przytrafiać takie rodzynki, jak walka z dwoma przeciwnikami na raz czy minisurvival. Ilość postaci jest wręcz oszołamiająca, ponieważ w szranki stanie trzydziestu czterech wojowników. SFA 3 zarządzi!

Dual Blades

Nie ukrywam - mam chrapkę na ten tytuł. Gra zapowiada się na siekankę w starym, dobrym stylu. Piękne, duże postacie plus jeszcze piękniejsze, ręcznie rysowane tła to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Czego chcieć więcej? Oczywiście miodności. Miejmy nadzieję, że tego czynnika nie zabraknie w DB, a wyrośnie nam potężny wojownik na GBA. Co dalej? Piętnastu fighterów, super juggle, fatality (odcinanie głowy itd.) i dużo krwi. Naprawdę nie mogę się już doczekać.

Virtua Fighter 4

Legenda:

Jeśli między symbolami oznaczającymi kierunki nic nie ma, to jest to któryś ze skosów.
p - przód
t - tył
d - dół
g - góra
P - punch, czyli cios ręką
K - kick, czyli kopniak
G - guard, czyli blok
+ - oznacza, że przyciski trzeba wdusić jednocześnie
, - (przecinek) oznacza, że należy przyciski wciskać jeden po drugim
evade - unik, który wykonujemy poprzez szybkie wciśnięcie g lub d
stagger - oszołomienie przeciwnika silnym ciosem, po którym masz możliwość gwarantowanego ataku
counter - uderzenie przeciwnika w momencie, gdy wykonuje on swój cios
chargeable - cios, który możesz naładować poprzez przytrzymanie danej kombinacji

Lau Chan

Zaczynamy od Lau Chana - mojego prywatnego faworyta w całej serii VF. Ten chiński kucharz to istny morderca, dysponujący ogromnym arsenałem ofensywnych zagrań. Bezsprzecznie jest to jedna z najlepiej wyważonych postaci w VF4, łącząca w swych zabójczych technikach dużą szybkość i niebagatelną siłę. Spójrzmy na ciekawą kombinację t + P, K. To chyba najlepszy pomysł na rozpoczęcie rundy, kiedy walczymy z oponentem sterowanym przez konsolę, ale też nienajgorsza alternatywa w konfrontacji z żywym przeciwnikiem. Jeśli w ten sposób zaczniesz walkę, to cios ręką nie trafi przeciwnika. Za to kopniak wybije go w powietrze, dając Ci możliwość krótkiego juggla lub maltretowania oponenta na ziemi. Spróbuj którejś z poniższych kombinacji: t + P, K, p + P + K, d + K, K lub t + P, K, dp, dp, P, P, P ,P, d, K. Nieco mniej przydatnym ciosem jest evade P + K + G, a to ze względu na duże opóźnienie. Jeśli przeciwnik nie zdoła zablokować tego ciosu, to po trafieniu masz dużą szansę zaaplikować mu t, p + P, a później juggle. Jeżeli natomiast evade P + K + G uderzy jako counter, to wróg zacznie powoli osuwać się na ziemię, zostawiając nam pole manewru! Najlepiej zaatakować wówczas standardowym dp, P, P, P d, K albo P + K, d, K, K. Nie zapominaj też o wspaniałym i niemiłosiernie szybkim ciosie jakim jest t, p + P. To potężne uderzenie pięścią stanowi jeden z lepszych juggle starterów, jakimi posługuje się Lau. Opanuj dobrze ten cios, a Twój przeciwnik nawet nie zauważy, kiedy znajdzie się w powietrzu. Poza tym, cios ten bardzo dobrze sprawdza się w środku juggli rozpoczętych np. przez dp + P + K. Jeśli chcesz grać skutecznie Lauem - techniką, o której nie wolno Ci zapomnieć, jest P+K (chargeable) oraz różne jej wariacje. Tak prawdę mówiąc, to P + K jest chyba jednym z najgenialniejszych środków zagłady wykonywanych przez omawianego Chińczyka! Cios sam w sobie jest dosyć silny i bardzo przydatny do ring outów. Jego największą zaletą jest to, że można go naładować, a wtedy nasz przeciwnik znajdzie się w prawdziwych opałach.

Naładowany maksymalnie P + K zabiera ogromną ilość energii, a przyjęty na blok wywołuje staggera. Dzięki temu, po przełamaniu bloku możesz efektownie zmniejszyć pasek energii swego wroga! Staraj się miksować zagrania typu P + K, p + P + K, t + P + K, a z pewnością przeciwnik złapie się na któryś z tych ciosów i w rezultacie zbierze niezłe lanie! Zwróć też uwagę na niektóre rzuty Lau'a. Choć wyglądają niepozornie, mogą przeważyć szalę zwycięstwa na Twoją stronę w niejednej walce. Po P + G masz zawsze gwarantowaną dobitkę dp + K, a p + P + G to wyśmienita kombinacja do ring outów. Co więcej, jeśli po p + P + G przeciwnik odbije się od ściany, masz gwarantowanego juggle! Jeśli chodzi o rzuty Laua, to za najlepszą należy bezsprzecznie uznać kombinację t, d + P + G! Rzut ten zabiera wrogowi jedynie 10 pkt. zdrowia, ale za to daje bardzo wiele gwarantowanych zagrań, po których Twoje juggle mogą się składać nawet z 9 ciosów!!! Na koniec podaję parę ciekawych juggli dla Laua:
dp + P + K, P, t + P, P
dp + P + K, P, P, dp + P, P, P, d + K
dp + P + K, t , p + P, p + P + K, d + K , K
t, d + P + G, dp + P + K, P, P, P dp + P, P, P, d + K
t, p + P, d + P, t, p + P, d + K, K
t, p + P, d + P, dp + P, P + K
gp + P, d + P, d + K, K + G
gp + K, t, p + P, P, t + P, P

Kage-Maru

Drugą osobą, której zdolności dziś omówię, jest Kage Maru. Przyznam się bez bicia, iż ten zamaskowany ninja nigdy nie wzbudzał we mnie zbytniego entuzjazmu. Jego radykalny strój i głuche pojękiwania skutecznie zniechęciły mnie do grania tą postacią. Jednak gdy odkryłem, jak wiele doskonałych ciosów posiada Kage, względy praktyczne wzięły górę nad uprzedzeniami i teraz uważam go za jedną z najskuteczniejszych postaci w VF4! Grając tym zawodnikiem, nie ograniczaj się do ciosów wyprowadzanych z normalnej pozycji. W VF4 Kage otrzymał w prezencie od programistów nową postawę - Jumonji. Być może ciosy wyprowadzane z tej pozycji nie są zbyt efektowne, ale z pewnością w trakcie kolejnych pojedynków docenisz ich wartość i skuteczność. Aby prawdziwą świetną ninja przyjął postawę Jumonji, wystarczy wcisnąć d + P + K + G lub po prostu przytrzymać P + K. Zauważ, że również przytrzymanie samego P na końcu niektórych kombinacji ustawi Cię w postawie Jumonji (np. P, P, t + P). Jeśli chcesz wrócić do normalnej pozycji - wystarczy, że naciśniesz blok. Szczególnie wartościowymi zagraniami z Jumonji są P + K, K + G oraz evade. P + K bardzo łatwo oszałamia przeciwnika i daje okazję do kontynuacji w taki chociażby sposób: P + K, p + K, d + K lub P + K, p + K, p + K. K + G także oszałamia przeciwnika, pozwalając przeprowadzić szybki atak (np. K + G, p + K, d + K). Z kolei evade wyprowadzany z Jumonji jest o wiele lepszy niż standardowy sidestep, gdyż znakomicie zwiększa dystans dzielący Cię od przeciwnika. Jeśli chodzi o ataki z normalnej pozycji, to wartym uwagi zagraniem jest d, dp + P. To dobre i szybkie uderzenie ręką, które przy trafieniu przewraca przeciwnika. Nie jest to typowy juggle starter, ale jeśli masz dobry refleks, to krótka seria w powietrzu nie powinna Ci sprawić problemu. Standardowym juggle starterem jest dp + P. Jest powolny, więc raczej mało przydatny - nie przyzwyczajaj się zbytnio do tego ciosu i używaj go tylko w pewnych sytuacjach. Jeśli ten cios wejdzie, spróbuj takiej kontynuacji: P, d + P + K, d + P + K, K. Bardzo pożyteczny cios dający staggera na kucającą postać to p + P. Trafiony w takiej pozycji przeciwnik powinien bez problemu zgarnąć krótką serię: p + K + G, t + K + G. Jednym z moich ulubionych zagrań jest p + P + K, P + K. Nie powoduje ono zbyt dużych obrażeń, ani nie stawia Cię w szczególnie korzystnej sytuacji, lecz bardzo dobrze sprawdza się w jugglach: np. dp + P, p + P + K, P + K, pd + K + G. Jeśli chodzi o kopniaki, to Kage może się pochwalić bardzo dobrym ciosem evade P + K + G. Dzięki niemu możesz uniknąć ataku wroga i natychmiast przejść do kontrofensywy. Prawidłowo wyegzekwowane evade P + K + G przewraca wroga i pozwala na kontynuację - np. d + K + G, d + K. Co my tu jeszcze mamy? Wyśmienite, aczkolwiek nieco ryzykowne zagranie p, p + K + G. Wyśmienite dlatego, że pozwala na atak z bardzo dużej odległości, a na dodatek sprawdza się perfekcyjnie przy ring outach. Poza tym trafia także kucającego przeciwnika, a w przypadku bloku odpycha go daleko od Ciebie. Ryzykowne dlatego, że kiedy przeciwnik zrobi evade przy próbie wypchnięcia go z ringu, to właśnie Ty wylądujesz poza matą!
W końcu przyszedł czas na rzuty - niezwykle zresztą pożyteczne w przypadku Kage. Podstawą niech dla Ciebie będzie t + P + G z możliwością kontynuacji g + P + G. Jeśli zdecydujesz się pominąć drugą część kombinacji, otrzymujesz najlepszego chyba w całej grze juggle startera i świetną broń do ring outów. Mając szansę wyrzucić przeciwnika poza obręb ringu, nie zapominaj także o silnym rzucie t, p + P + G. Wymiatając Kage'm, naucz się wykorzystywać p + P + G, dzięki któremu znajdziesz się za przeciwnikiem dysponując pokaźną przewagą klatek, co natychmiast powinieneś wykorzystać konstruując szybką akcję ofensywną (ten rzut działa tak samo, gdy wykonywany jest z boków). Rozważania na temat Kage pozwolę sobie zakończyć zwracając Twą uwagę na bardzo widowiskowe reversale! Na szczęście wykonuje się je względnie łatwo, więc postaraj się opanować t + P + K na high punch oraz dt + P + K na mid punch. Z Jumonji wykonasz reversal na high i mid punch wciskając P w momencie ataku przeciwnika. Wciskając P + K + G z Jumonji, rewersalujesz mid kick, po czym możesz spróbować błyskawicznie zaatakować oponenta przez p + P + K.
Parę przydatnych juggli:
t + P + G, d (przytrzymać), p + K, P, d + P + K, d (przytrzymać),p + K
t + P + G, d + P + K, t + P, K, P, P, d + P + K, K
t + P + G, t, t + P, P, t, t + P, p, d, dp + P
t + P + G, d (przytrzymać), p + K, t + P, d (przytrzymać), p + K
dp + P, P, P, d + P + K, K
t + K + G, t + K + G, p, d, dp + P
gp + K + G, d + P, t + K, d + K
gp + K + G, d + P, d + P + K, K
gp + K + G, d + P, t + P, K
evade + P + K + G, d + K, dp + K + G, p, d, dp + P

Mamy do Was mały apel. Jeśli kochacie VF4 i chcecie, żeby jeszcze przez jakiś czas gościł na łamach Fight Clubu, to podsyłajcie swoje juggle, gwaranty i najciekawsze akcje dla poszczególnych postaci. W ten sposób opisy wojowników z VF4 staną się pełniejsze, a wielu z Was będzie miało okazję podzielić się doświadczeniami z innymi graczami. Materiały ślijcie na maila qoora1@wp.pl. Najciekawsze materiały oczywiście opublikujemy.

NEON

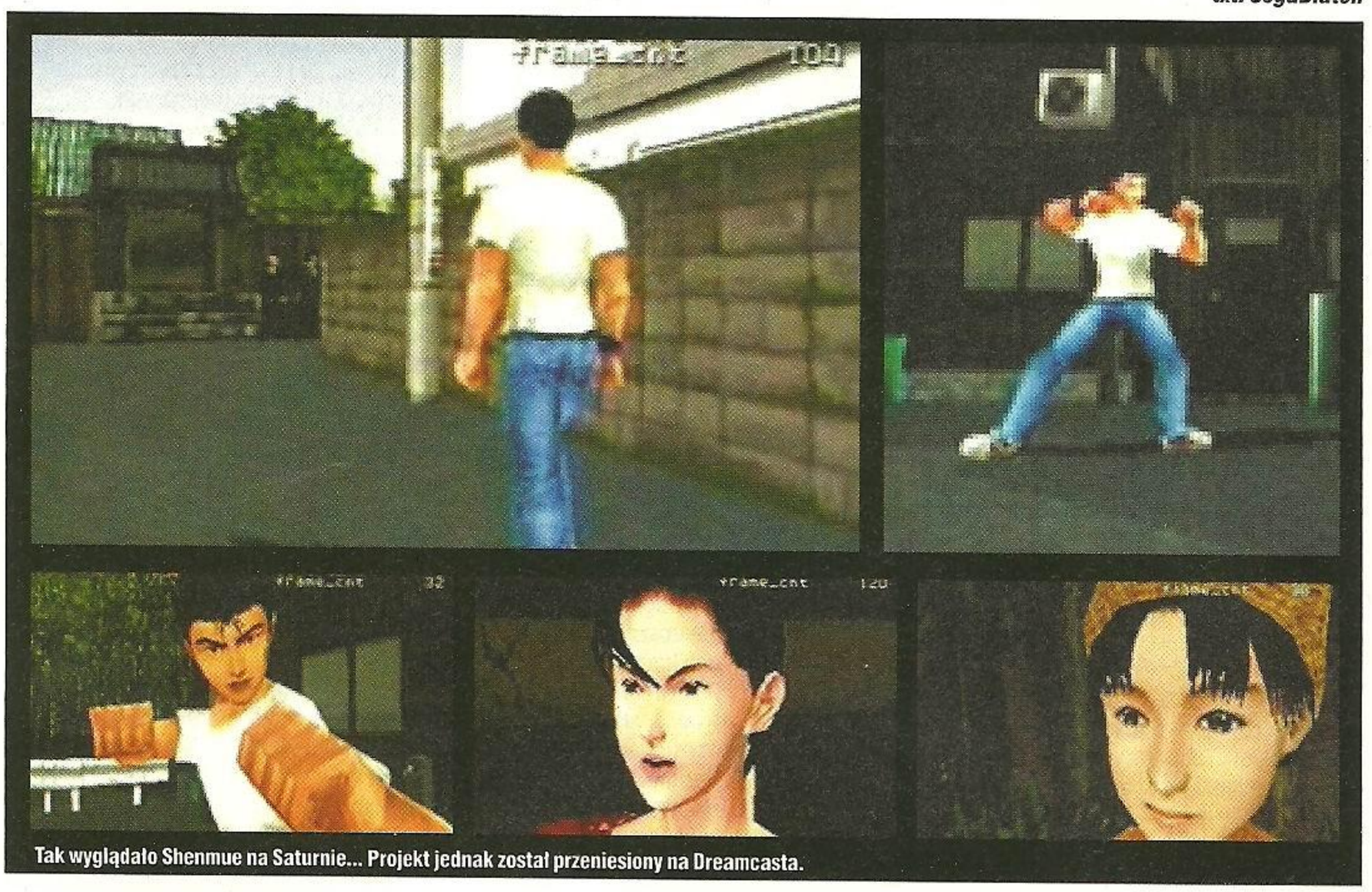
Jak w szkole? Ehehehe. Do tego wydania neona potrzebna będzie lupa - tyle chłopaki naprodukowali. Pozdro.

What's Shenmue?

Stara Szkoła?

Ryo Hazuki obudził, jak zwykle dźwięk zegarka. Był poranek. Powoli przetarł oczy i zaczął się zmagać z Królem Snów. Nieświadomość w końcu ustąpiła i znowu dopadła go nękająca od tamtego pamiętnego dnia roku 1986 myśl. Musi znaleźć zabójcę swojego ojca!

txt: SegaBiatch



Tak wyglądało Shenmue na Saturnie... Projekt jednak został przeniesiony na Dreamcasta.

Shenmue dość mocno zapisało się na kartach historii elektronicznej rozrywki. Wiemy, że i na Was wywarło nie byle jakie wrażenie. Niewielu jednak wie, że za Shenmue kryje się bardzo ciekawa historia. Jej strzępki mogliście wyłowić sobie z kolejnych numerów N+, w których były podawane newsy na temat największego dzieła Yu Suzuki. Chyba najwyższy czas na odsłonięcie kilku kolejnych kart.

Pomysł na grę zrodził się w umyśle Yu podczas podróży do Chin. Jeszcze wtedy dokładnie nie wiedział, co chciał stworzyć, ale jego ambicje sięgały daleko poza to, co ówcześni twórcy gier byli sobie w stanie wyobrazić. Był jednak pewien, jeśli gra ma być przełomowa, to jej akcja musi dziać się na terenie Chin!

Yu zajął się tworzeniem scenariusza. Chciał, aby bohater miał jasno określony cel. Aby jego egzystencja w wirtualnym świecie była uzasadniona. Wybrał stary ja świat motyw: zemsta. Zemsta za śmierć najbliższej osoby. Myśl o niej miała być motorem pchającym całą fabułę. Miała powodować, że każdego dnia bohater otworzy oczy, wstanie i na nowo rozpocznie poszukiwania, podejmie kolejne wyzwania i wyruszy w świat. I nic nie będzie w stanie go powstrzymać. Ani brat, ani setki kilometrów, czy liczne przeciwności losu. A gracz miał to wszystko razem z nim przeżywać.

Powstawał Virtua Fighter RPG. Wieść niesie, że głównym bohaterem miał być Akira. Być może takie były plany i Akira nigdy nie wszedł w świat Shenmue, być może ten pomysł był już w zaawansowanym stadium, a być może to tylko plotki. Tak czy inaczej główna rola w końcu przypadła w udziale Ryo Hazuki.

W 1994 r. rozpoczął się proces produkcji. Gra miała ukazać się na Saturna i być tym dla tej konsoli, czym był FF VII dla PSX. A nawet więcej, ponieważ Saturn będąc daleko w tyle za Playstation bardzo potrzebował tytułu, który rozgrzeje fanów Segi na całym świecie do czerwoności. Gra miała ukazać się na czterech płytach i zawierać w sobie wszystko to, co dziś nazywamy Shenmue: Yokosuka i Shenmue 2 (wtedy nawet sam Yu nie zdawał sobie jeszcze sprawy ze skali, jaką przyjmie jego projekt). Tytuł miał być rewolucyjny nie tylko ze względu na rozgrywkę, ale również grafikę. Autorzy postanowili wycisnąć z Saturna wszystkie soki i byli w stanie tego dokonać... To, co gra reprezentowała sobą graficznie nigdy nie zostało pokazane publicznie (przynajmniej nie poza Japonią), aż do momentu wydania Shenmue 2. Z filmu, który został zamieszczony na jednej z płyt z Shenmue 2 wyraźnie widać, że gra jak na 32-bitowy system wygląda prześlicznie i wyprzedza najładniejsze gry z PSX o dwie długości. Być może wielu z Was popuka się teraz w czoło i wycedzi przez zęby kilka tytułów choćby Squaresoftu, ale naprawdę nie macie co się zżymać. Czy chcecie tego, czy nie Saturn był w stanie wyciągnąć wyższą rozdziałkę i trochę więcej polygonów. A autorzy trzymali jeszcze jednego asa w rękawie. Mianowicie 4MB rozszerzenie pamięci, bez którego gra nie mogła się obyć. Jak pewnie niewielu z Was pamięta wkładało się je do slota na karty i było wykorzystywane przez kilka dwuwymiarowych fighterów Capcomu. Rozszerzenie owo pozwalało na stworzenie bardzo dokładnych tekstur (wiadomo więcej pamięci, lepsze tekstury), którymi zamierzano szczególnie obdarować twarze ludzi. Sami więc widzicie, jak najdokładniejsze odwzorowanie twarzy i ich zachowania od początku było priorytetem dla Yu.

Jak dalej potoczyły się losy Ryo i jego gry? Sega postanowiła odpuścić sobie Saturna i skupić się na swojej nowej maszynie: Dreamcast. Szefowie Segi zdawali sobie sprawę z tego, iż będą musieli dać z siebie wszystko, aby odbudować zaufanie klientów. W tym miał pomóc Shenmue, który już na Saturna zapowiadał się rewelacyjnie, a co dopiero mówić na 128-bitowym systemie; toteż projekt na Sata skasowano i przeniesiono na DC. Jednocześnie wpompowano w to wszystko kasę i pozostawiono Yu wolną rękę. Suzuki zachwycony możliwościami swojej nowej zabawki rozpostarł skrzydła i rozpoczął rozbudowywanie projektu. DC pozwalało na o wiele więcej niż pozostałe systemy (królujący PSX, czy N64 pozostawało daleko w tyle) nie tylko pod względem grafiki. Yu zamarzyły się niesamowicie rozbudowane światy, tak realne, że można w nich zrobić po prostu wszystko.

Idziesz ulicą i widzisz człowieka. Masz ochotę z nim porozmawiać, to rozmawiasz, jeśli nie – idziesz dalej. Widzisz dom i pragniesz do niego wejść. Jeśli nie będzie zamknięty, to uda Ci się to. Potrzebna Ci kasa? Możesz zabawić się w hazard, pobić się za pieniądze lub pójść do normalnej pracy. Jesteś wolny.

Pomimo, że bohater miał się rozwijać i zdobywać doświadczenie to nie był to już RPG. Tabelki i punkty doświadczenia wyrzucono, a na ich miejsce wkroczył pamiętnik (doświadczenie) i pergaminy z technikami (rozwój).

Spece od marketingu nie spali. Trzeba było podgrzać czymś atmosferę podczas premiery DC. I szóstego listopada 1998 świat poznał określenie FREE. Full Reactive Eyes Entertainment. Dwudziestego ósmego listopada razem z VF3 TB zostaje wydana bonusowa płyta i świat poznaje Project Berkley. Zaprezentowany film pochodził ze stacji graficznych i wyglądał o wiele lepiej od realnej gry oraz zawierał sceny nigdy nie wykorzystane w Shenmue ale nie to ma znaczenie. Ważne, że film zadziałał jak magnes i oczy wszystkich ponownie zwróciły się w stronę Segi. Jeśli skierujecie się w grze do Red Light District, to na jednej ze ścian będziecie mogli dojrzeć namalowane sprayem słowo „Berkley".

Projekt podczas developingu niesamowicie się rozrósł i postanowiono go podzielić na kilka części, które planowano wydawać w dłuższych odstępach czasu. Choć na pierwszy rzut oka może się to wydawać niepraktyczne (wiadomo, taka gra powstaje dość długo), to należy pamiętać, że projekt od samego początku posiadał zarys scenariusza dla wydarzeń dziejących się w Shenmue 2, który stał się osią tegoż tytułu. No i druga rzecz. Wydajesz jedną grę w jednym kawałku – dostajesz kasę raz. Wydajesz ją w kilku kawałkach – dostajesz kasę kilka razy.

W późniejszym stadium produkcji gra zyskała w końcu ostateczną wersję tytułu i pozostało jedynie czekać. W międzyczasie w Japonii wyszły jeszcze dwie rzeczy mające zachęcić graczy do kupna. Były to GD-ROM pod tytułem „What's Shenmue" i promocyjna kaseta VHS. Płyta zawierała grywalne demo gry, w którym naszym zadaniem było chodząc po Dobuita i zagadując ludzi odnalezienie Mr. Yukawa znanego także jako Mr. Sega (zupełnie tak, jak w pełnej wersji gry!). Kaseta natomiast była wypełniona trzydziestominutowym filmem, który ukazywał sceny z gry i materiały promocyjne. Jest to o tyle ciekawa rzecz, ponieważ na filmie była pokazana nieukończona wersja gry i wiele rzeczy i ludzi znajdowało się tam, gdzie nie było ich w finalnej wydaniu. Poza tym Ryo potrafi w demie kucać, czego nie ma w pełnej wersji!

Jak historia potoczyła się dalej? Wiadomo, że właściciele DC dostali dwie części jednej z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek powstały, a już niedługo Shenmue 2 wyląduje na X'a.

Co pokaże Shenmue 3? Tego być może nie wie jeszcze sam Yu Suzuki, ale trzymajmy kciuki, że niebawem się dowie i opowie nam dalszą część tej historii.

megaERROR #3

Witam wszystkich w trzecim, wrześniowym megawydaniu ER. Wszystko co dobre, szybko się kończy i tak też musiało się stać z wakacjami... Jedynie studenci mogą jeszcze przez miesiąc cieszyć się nieskrępowaną wolnością. Teraz trzeba z powrotem przestawić się na poranne wstawanie i dwa dni wolnego w tygodniu. Nie zapominajmy jednak o tym, że wrzesień to także miesiąc wzmożonej pracy developerów, której efekty, miejmy nadzieję, dostarczą nam wspaniałej rozrywki ! No, ale dość gadania. Teraz już bez przeszkód, chciałbym zaprosić czytelników do mega-raportu z misji #2.

City of justice, city of love - Liberty City uuuu yeah...

Na początku chcę podziękować osobom, które przysłały prace. Marcin „Uri" (dobra robota!), VFK, Ekiera, Gus, Bin Laden, Al, Bart K, Robson, BSE, Le Golas, Undertaker, Fred, Kriseh, duet Sky Paweł i Sailor Satan (oryginalni i ciekawi!), Mike, Paweł M, Satanislav, Rezo, Artur i Watrix. Wszyscy mieli ogromny wkład - większość z wymienionych pomysłów powstała dzięki zestawieniu kilku wersji od różnych autorów, dlatego całość można potraktować jako efekt ich wspólnej pracy!

Nadeszło naprawdę sporo bardzo ciekawych listów. To potwierdza tylko, że zainteresowanie serią GTA wciąż nie maleje. Okazuje się jednak, że wielu rzeczy w GTA3 zwyczajnie zabrakło. Czyżby programiści z Rockstara o nich nie pomyśleli? Na szczęście czytelnicy N+ wykazali się o niebo większą pomysłowością!

Raport#2

W prawie każdym z listów padało to samo pytanie: dlaczego miasto nie żyje własnym życiem? Czyżbyśmy byli jedynymi przestępcami w Liberty City? Przyjemnie byłoby popatrzeć, jak za mijanym samochodem jedzie kilka radiowozów na sygnale. A może wielki korek na moście, o którym informowałoby nas radio? Niestety w GTA3 nie dzieje się nic bez naszego udziału. Czemu więc policja nie zamknie gracza od razu, by zapewnić miastu wieczny spokój?? Kolejną powtarzającą się sprawą była eksploracja budynków. Tę kwestię rozpoczął Marcin (a.k.a Uri) i właściwie ciągnęła się aż do ostatniego listu. Misje w biurowcach byłyby bardzo przyjemne. Co powiecie na wdzieranie się do silnie chronionego wieżowca w celu zdjęcia (ze stanowiska...) rezydującego na najwyższym piętrze szefa nie współpracującej firmy? Albo przejazd samochodem między biurami i fruwające dokumenty, jak w „Zabójczej Broni 4"? Wnętrza domów z pewnością stworzyłyby wiele ciekawych możliwości...

Skoro już wymieniłem Marcina, to zajmę się kilkoma z jego pomysłów. Czemu na ulicy nie ma żadnych twardzieli? Każdy oddaje nam swój samochód bez gadania. Ciekawe co robi gracz, gdy w jakiejś dzielnicy, ktoś wysadzi go z samochodu... (Może rakieta na pożegnanie?) Niektórzy kierowcy wożą pod siedzeniem shotguna, tak na wszelki wypadek... Poza tym, przecież w prawie każdym samochodzie zamontowany jest centralny zamek, który blokuje drzwi przy włączeniu silnika. Nasz gangster mógłby wyciągać delikwenta przez wybite okno, albo chociaż wsadzać łapę przez stłuczoną szybę, żeby otworzyć drzwi. Przy takiej próbie niektórzy mogliby po prostu cisnąć depa i uciec!

Kolejny akapit dotyczy typów misji - gdzie są porwania? (Może to już za dużo... a może nie, buhahaha) Na przykład dla okupu, albo w celu przyśpieszenia spłaty kolejnych rat... A jak i to nie pomoże w nawiązaniu współpracy zawsze można wziąć wiadro, trochę cementu i pojechać do portu - „Cementowe buty ostatnio w modzie, panie delikwent..." W ogóle sprawa zakładników przedstawia się bardzo interesująco. Można przecież trochę odsapnąć podczas pościgu w jakimś sklepie, biorąc kilkoro ludzi na zakładników. Trzeba tylko pamiętać o nie podchodzeniu do okien - snajperzy nawet śpią z otwartymi oczami. Pomyślcie tylko o tych negocjacjach z FBI! A co z chowaniem się za żywą tarczą? Czemu nie! MGS w GTA...

Skoro jesteśmy przy rodzajach misji zmieńmy na chwilkę autora - czy nie zabrakło Wam napadu na bank? Z pewnością dochodowy interes! Taką akcję trzeba dobrze zaplanować - umówić kierowcę, poznać ochronę, a przede wszystkim wyliczyć całość co do sekundy! Policja nie śpi, ale dojazd z komisariatu musi chwilę potrwać. Gracz oczywiście odgrywałby rolę drivera, który musi stawić się pod bankiem w tej samej sekundzie, w której wychodzą jego kumple... A może np. kierowanie drugim samochodem, który ma odciągnąć uwagę pościgu ?

Teraz coś o zleceniodawcach. W grze pracuje się dla różnych mafii (plus jednego skorumpowanego gliny o polsko brzmiącym nazwisku...). A czemu nie można pracować dla policji np. jako wtyka? Potem można byłoby uczestniczyć w nalocie na mafiosów! To może działać także w drugą stronę - gdy zdobędziemy informacje o planowanej akcji, możemy przestrzec gangstera i pomóc mu w ucieczce.

Kolejne dwa pomysły Uriego. Przemyty - prawdziwe, na dużą skalę, np. kierowanie truckiem wypełnionym kokainą. Niestety do takiej misji potrzebny byłby spory kawał terenu - co to za przemyt po mieście... Ale miło pomarzyć o ucieczce stanową czterdziestą którąś...

Ostatni patent to sprawa kierowania cysterną. Niby nic, ale pomyślcie sobie o możliwościach, jakie daje ta beka wypełniona benzyną! Zawór do wylewania zawartości podczas jazdy byłby słodki, ale jeszcze przyjemniejszy byłby wylatujący przez okno niedopałek (ojej, wypadł!). Cała przyjemność to przemknąć czymś takim między samochodami barykady policyjnej... Sama radość!

No, ale naprzód. Następna, wciąż poruszana kwestia - czemu nie można zdjąć kierowcy przez szybę? Ale żeby tylko przez szybę! Tych w kabriolecie też nie można ruszyć!!! To już absurd. Zabijanie kierowców byłoby mile widziane. Po strzale ze snajpera czy z Uzi (z podjechania, a potem gaz do dechy!) słychać byłoby jedynie klakson naciśnięty przez opadającą głowę ofiary... No i na koniec efektowna kraksa rozpędzonego pojazdu!

W związku ze strzelaniem z samochodu - czemu można pruć tylko z Uzi? I to tylko na boki? Czemu np. nie walnąć z dwururki za siebie, do uciążliwego policjanta, który czepia się za jakiegoś rozjechanego przechodnia, który klął w naszą stronę... I czy zauważyliście, że przy pierwszym strzale z auta nie tłucze się boczna szyba?

Idziemy dalej - kolejną w kółko powtarzającą się sprawą jest wysiadanie podczas jazdy. Czemu ten nasz gangol jest taką lamą, że boi się wysiąść z poruszającego się samochodu ?
Na pewno każdy z Was nie raz zdenerwował się gdy nie mógł wysiąść z płonącego wozu, bo ciągle potrącały go gliny... Od siebie dodam tylko, że miłe efekty mogłoby przynieść połączenie wysiadania podczas jazdy z kierowaniem wspomnianą cysterną - po odkręceniu kurka można by wyskoczyć z kabiny i gdy cysterna znajdzie się w odpowiednim miejscu, zapalić plamę...

Kolejna sprawa - zmiana stron. W GTA2 można było wybrać mafię, do której się przynależało. GTA3 jest pod tym względem upośledzone i niestety liniowe. Powinna być możliwość wyboru, czy przystaje się z np. Włochami, czy z Japończykami. Przydałyby się też inne wielkie mafie - może rosyjska? Tu niestety twórcy gry nie dali nam żadnego wyboru...

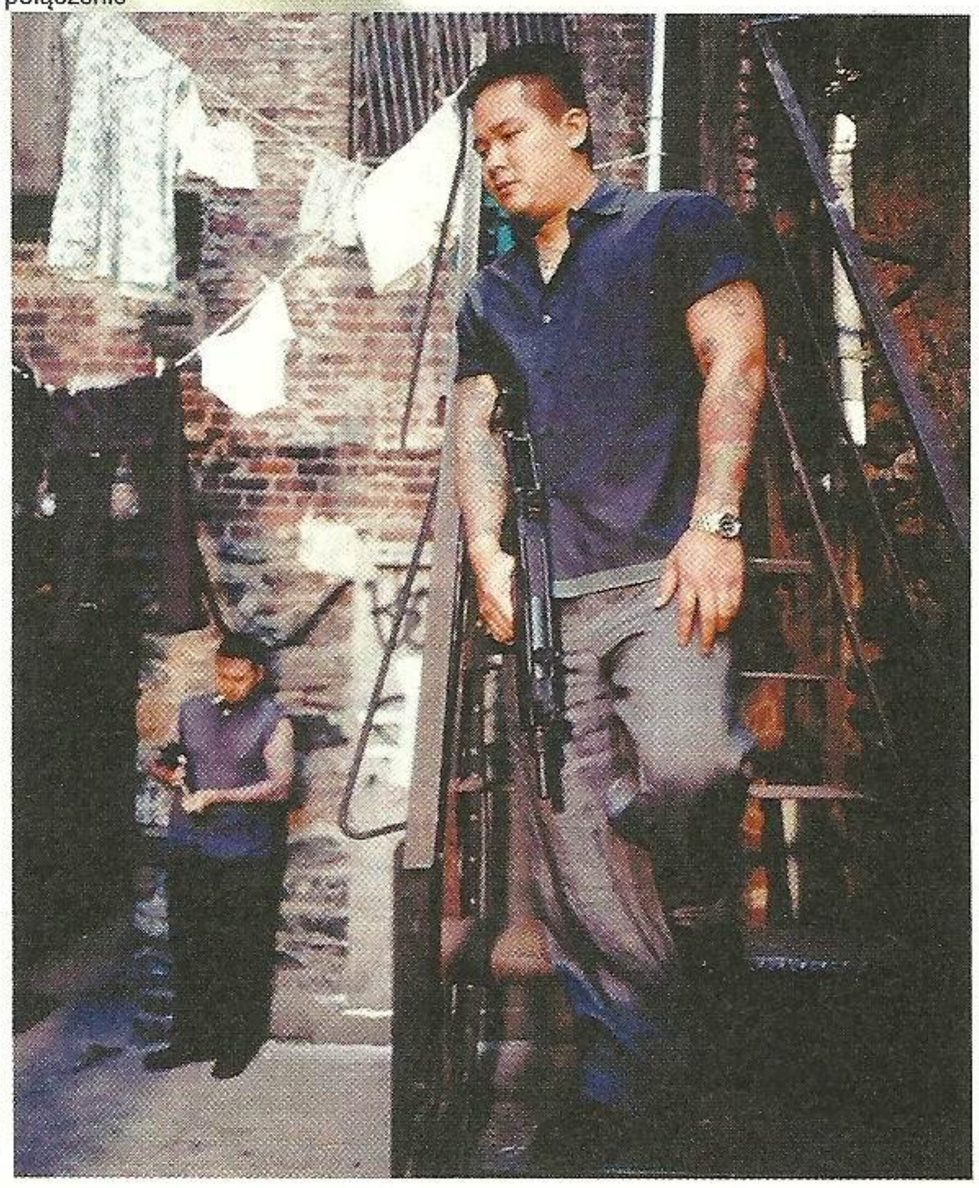
Następna rzecz to kierunkowskazy. Może za granicą ich nie mają? Bo w GTA3 ich nie uświadczymy. Można szału dostać, gdy leci się 200 km/h, a jakiś niedzielny kierowca ma fanaberię zmienić pas ruchu... Gdyby miał migacz, można by zwolnić, albo minąć drugą stroną - a tak z wozu wiele nie zostaje. Szczególnie irytujące, gdy fura miała dojechać cała i zdrowa...
Z pewnością kierunkowskazy usprawniłyby ruch na drodze. Przy okazji mówienia o światłach - dlaczego w nocy przednie włączają się automatycznie? Czyżbyśmy byli aż tak zacofani?

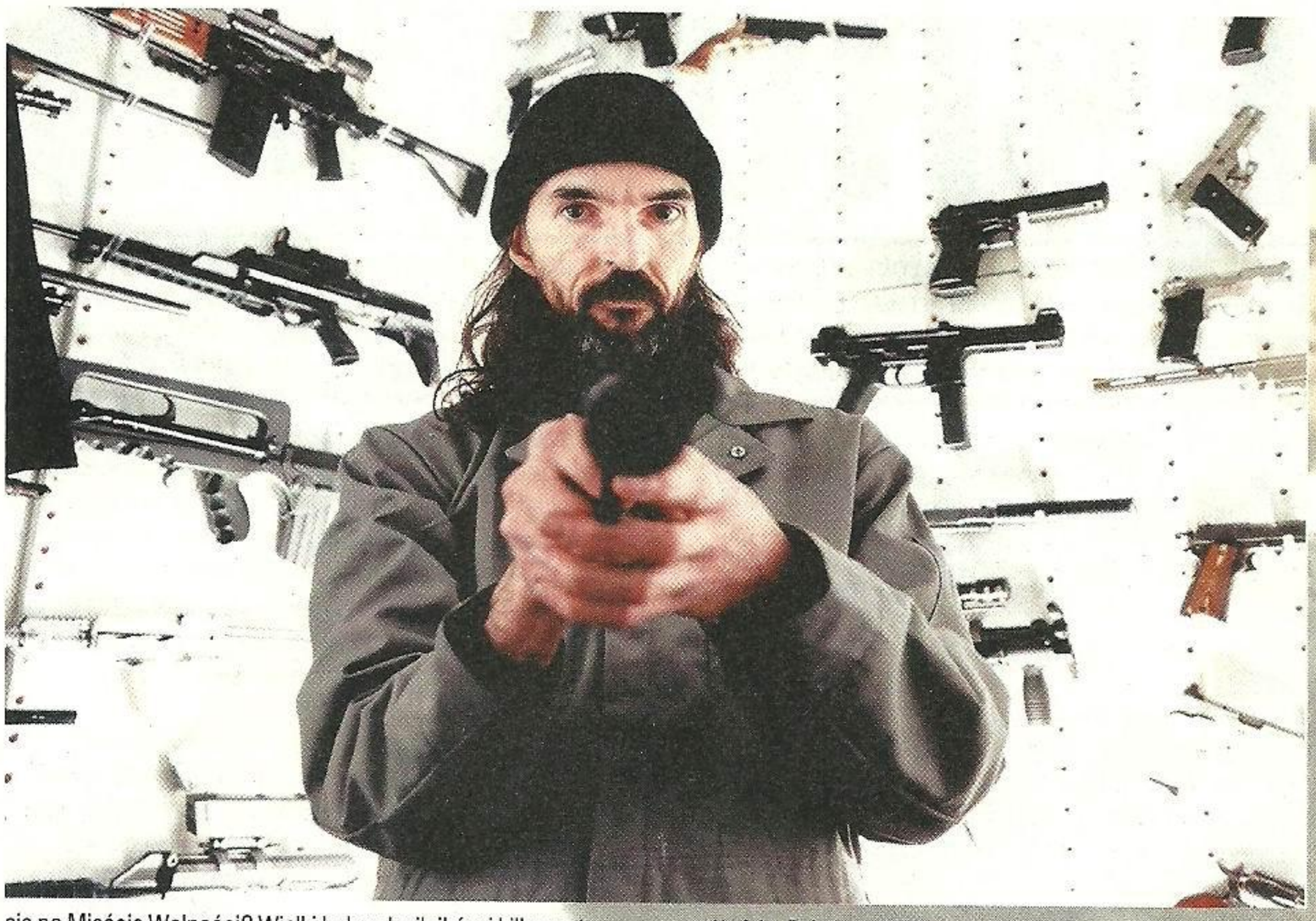
A propos prędkości - ile tu się właściwie jeździ? Jeden tylko Robson zapragnął prędkościomierza? Ja się z nim zgadzam! To sensowne znać prędkość. Szczególnie, gdy chce się jeździć przepisowo. Pomyślcie - dla każdego samochodu mógłby być inny prędkościomierz, który na dodatek zmieniałby się w nocy przy zapalaniu lamp. Żeby licznik nie zajmował za dużo miejsca na ekranie i nie zasłaniał gry, można go częściowo schować - tak, by widoczny był jedynie koniec wskazówki i najbliższe liczby (tak, jak w NFS). W ten sposób dobrze widać prędkość i sam prędkościomierz przy zachowaniu maksymalnej widoczności drogi.

Czemu w każdym samochodzie na ulicy jest tylko kierowca? Zauważyło to kilka osób, ciekawe, czy reszta po prostu nie napisała, czy też żyła w nieświadomości... Z pewnością trudniej byłoby ukraść samochód, w którym siedzi czterech schabów... Tak samo, czy zauważyliście, że w mieście nie ma znaków drogowych? Są tylko nazwy dzielnic, ale nie ma znaków nakazu, ostrzegawczych ani żadnych innych...

Bardzo spodobał mi się pomysł z umieszczeniem więzienia w Liberty City. Tu znowu autorów było kilku, więc zebrałem wszystkie pomysły na ten temat i stworzyłem jedną, kompletną wersję. Wyobraźcie sobie czwartą wyspę - Prisonland. Wielka baza z tysiącami cel i zastępami klawiszy (całe pianina!) Po złapaniu i trafieniu do aresztu zasądzana byłaby kara - ileś dni w pace (jakoś trzeba to przyśpieszyć...) Gracza zabierano by do portu, skąd odpływa statek policyjny. W kiciu dostajemy oczywiście modne pasy i kupę wolnego czasu. Można by wypełniać dodatkowe, ukryte misje (jak telefony). Co powiecie na wywołanie buntu w pace, albo drobny samosąd na kapusiu? Oczywiście głównym celem w mamrze jest ucieczka. I tu gracz mógłby wykazać się pomysłowością. Zwykły bieg po wolność zakończyłby się kulą w plecach, ale można przecież poiknąć igłę, żeby trafić do izby przyjęć... Możliwości jest na pewno wiele. Poza tym, od czego ma się przyjaciół na wolności! Umówiona motorówka byłaby pomocna. Albo na całego - akcja z helikopterem i ciężką bronią, to się nazywa ratunek.... Chyba, że ktoś woli dłubać łyżką w ścianie, jak w „Skazanych na Shawshank". A pomyślcie o misjach związanych z więzieniem, które otrzymujemy na wolności! Tylko wyobraźcie sobie wyciąganie syna bogatego mafiosa, albo zaopatrywanie więźniów! Czemu nikt wcześniej o tym nie pomyślał?

Teraz trochę o pojazdach. Naprawdę szkoda, że w GTA3 zabrakło motorów. Wyobraźcie sobie jazdę prawdziwym chopperem po Staunton Island. A co powiecie na gang harleyowców panoszących





się po Mieście Wolności? Wielki huk, ryk silników i kilkunastu brodatych grubasów z czarnymi, metalowymi hełmami na głowach... Do ucieczki przydałby się nieco bardziej zwinny motor, powiedzmy 3 sekundy do setki... A jak to musiałoby latać! Oczywiście trzeba jakoś rozwiązać sprawę wypadków i spadania z motoru, ale to nie powinno sprawić większych kłopotów - efektowne zatrzymanie na masce samochodu i lot po wystrzeleniu z motoru z pewnością dostarczyłby wiele radości...

Ciągnąc dalej temat pojazdów - w grze ma się tyle pieniędzy, a nic nie da się z nimi zrobić. Więc po co to całe bogactwo? Znalazło się ciekawe zastosowanie. Część dodatkowych samochodów można zdobyć jedynie poprzez wypełnianie pewnych zadań. Czemu nie dodać jeszcze kilku aut i nie stworzyć komisu ze specjalnymi wozami? Właściwie to nawet nie trzeba go tworzyć - jeden już mamy w Portland! Oczywiście ceny byłyby konkretne, ale za to i towar odpowiedni. Co powiecie na spychacz rodem z Carmageddona? Wielki, żółty, niezniszczalny, z napisem na łyżce głoszącym „Gotcha". Albo bolid Formuły I, który osiąga trzy setki na rozgrzewkę? Świetny pomysł Sky Pawle i Sailor Satanie!

Skoro już mamy salon, to czemu nie zrobić warsztatu samochodowego? Taki zakład trudniłby się montowaniem wszelkich dodatków do naszego autka. Czemu nie przyspawać tytanowych płyt do nadwozia i w prosty sposób nie zrobić sobie kuloodpornego samochodu? Oczywista jest wysoka cena takiej innowacji, ale pod koniec gry już nie ma co robić z tą gotówką... Mając warsztat i zaplecze finansowe można też pobawić się w tuningowanie swoich wózków. Tylko wyobraźcie sobie zakład tuningowy w GTA3 - dający możliwość opuszczania zawieszenia, zmiany silnika, wyboru felg, poprawienia wyglądu nadwozia i dodania paru dodatków w stylu NOSa (czyli butli z podtlenkiem azotu, dającym mocnego kopa!), czy lampy świecącej pod samochodem! Przyjemny byłby też edytor nadwozi, umożliwiający dowolne pomalowanie auta. Taki warsztat wcale nie musi być skomplikowany, a dałby tyle radości... W jedynym zaś warsztacie, jaki mamy w GTA3, nie można nawet wybrać przyszłego koloru samochodu! Tu niestety Rockstar nie wykazał się nowatorstwem.

Dalej na temat pojazdów - w wielu listach przewijał się pomysł dodania normalnego samolotu. Takiego, który mógłby się wysoko wzbić i spokojnie latać. Jeżeli nie samolot, w zastępstwie może być policyjny helikopter - przydałby się do odbijania więźniów z „czwartej wyspy"... Także wiele zastrzeżeń budzi kolejka i metro, których nie da się prowadzić. (A propos, czy zauważyliście, że oba te środki miejskiego transportu są wiecznie puste?)
Co Wy na to, żeby rozpędzić kolejkę jeżdżącą po Portland do takiej szybkości, by na którymś z zakrętów wyleciała na ulice, zaryła w ziemię i tak zdezelowana przejechała jeszcze w fontannie iskier kilkanaście metrów? Taką kolejką można zawojować świat!

Kolejna rzecz związana z samochodami - w jednym z listów padło sensowne spostrzeżenie: czemu na samochodzie nie ma różnych stref trafień z broni? Np. opony powinny pękać, blacha dziurawić, lampy tłuc, lusterka odpadać no i oczywiście po trafieniu w kierowcę ten powinien ginąć! Celny strzał w bak też powinien mieć swój efekt. Pękające opony pozwoliłyby policji na zastosowanie rozwijanych na jezdni kolczatek - to bardzo popularna metoda zatrzymywania przestępców w Stanach. Niestety autorzy GTA3 bardzo uprościli modele pojazdów. Właściwie to nawet nie da się ich porządnie pokiereszować (pojazdów, nie autorów...) - od samochodu odpadają jedynie zderzaki, maska, klapa bagażnika, drzwi i koła. Natomiast kształtu wozu nie da się zmienić! A jak ktoś chciałby zgnieść wóz do rozmiarów puszki? Niestety nie w GTA3. A tylko pomyślcie o uciekaniu złamanym w pół samochodem... I te genialne wypadki, w których truck zginałby odbite wozy!

Teraz trochę o naszym bohaterze! Po pierwsze - czemu ciągle milczy? Może jest niemy? A może nawija altem... No, ale na serio. W listach padł pomysł, aby dodać nie tylko jego gadanie, ale także wewnętrzne przemyślenia bohatera. Oglądaliście „Godzinę zemsty" z Melem Gibsonem? Tam właśnie co chwilę w tle leciały komentarze z głowy Portera (nie były wymawiane, ale „myślane" przez głównego bohatera). Oczywiście „myślał" spokojnym, niskim głosem z chrypką - taki klimat powolnej rozmowy przy cygarze i dzwoniących w szklance whisky kostkach lodu. Przynajmniej dowiedzielibyśmy się, jaki jest naprawdę nasz milczący uciekinier.

Następna sprawa dotycząca naszej postaci - jego wygląd. Szkoda, że nie mamy na niego żadnego wpływu. Parę dodatkowych ubranek dałoby wiele nowych możliwości - np. strój policjanta pozwoliłby na zatrzymywanie przejeżdżających samochodów pod pretekstem rutynowej kontroli drogowej. Poza mundurami przydałyby się inne, normalne stroje, na wypadek, gdy komuś znudzą się zielone spodnie i wciąż ta sama, czarna kurtka.

Czas na temat o zdolnościach herosa. Szkoda, że za młodu nikt nie posyłał go na basen... Teraz ma uraz i wystarczy, że zamoczy się po kolana i już bezradnie leży na dnie! Na poważnie - powinien umieć pływać.

Druga zdolność - złodziej samochodowy ma chyba jakiś wytrych, na wypadek, gdy wóz jest zamknięty! Albo chociaż wybija szybę. A nasz master niestety, co najwyżej ze złości wysadzi zamknięty samochód... Może boi się dźwięku alarmu? Przy okazji mówienia o alarmie - zauważyliście, że gdy wysadzi się samochód z włączonym alarmem, ten nie przestanie wyć i lampy będą wciąż się włączać? Dziwne niedopatrzenie...

Teraz coś o nadludzkiej odporności gangola. Czy nie powinno być śmiertelnych wypadków?
Dajmy na to, że stłuczka przy 200 km/h jest śmiertelna.
Z pewnością utrudniłoby to rozgrywkę, ale też dodało jej realizmu. Niektóre samochody (co lepsze) miałyby zabezpieczenia np. poduszka, poprawiające bezpieczeństwo jazdy. A może stalowy zderzak montowany we wspomnianym warsztacie samochodowym? Pojawiła się też idea fotela odrzutowego...
No i nie można zapomnieć o tym, że wypadki dotyczyłyby też innych kierowców - policja przestałaby być taka ostra i pewna siebie!

Pomysł własnej, małej mafii. Czy nie zapragnęliście nigdy wynająć obstawy? Pięciu cyborgów z ciężkimi karabinami byłoby przydatnych... Zawsze łatwiej toczyłoby się negocjacje. Co sześć głów, to nie jedna!

Kolejne spostrzeżenia dotyczą błędów w AI. Na pewno każdy, kto grał w GTA3, zastanawiał się, jak to możliwe, że mafia nie lubiąca gracza potrafi go rozpoznać w każdym samochodzie, o każdej porze dnia i nocy, nawet w najbardziej rzęsistym deszczu! Tak samo, skąd gliny wie kogo gonić, gdy niewidziani kilkukrotnie zmieniliśmy samochód! No cóż, wiedzą i tyle... Czyżby nadajnik w karku? Nie dopatrzyliście się może Muldera wśród federalnych?

Ciągnąc sprawę AI, czy nie macie czasami uczucia, że konsola Was oszukuje? Np. wychodzicie z ostrego zakrętu w wąskiej, zamkniętej uliczce, a tu nagle w tył pakuje się Wam wóz FBI! Jak oni się tak rozpędzili na 10 metrach? A może odbił się od ścian? Tego nie wie nikt. Może więc zerkanie w tył jest rozsądne i zapobiega wyrastaniu pościgu tuż za uciekającym.

Nadszedł czas na ostre propozycje (niekoniecznie pochwalane przez redakcję, ale tak to już jest w demokracji...). GTA3 jest niewątpliwie grą dla dorosłych. To nie podlega żadnej kwestii - cały świat uznał ją za zbyt brutalną dla młodych umysłów. Więc, skoro i tak jest dla dorosłych i na pudełku ma 18 w kółku, to czemu ta brutalność jest tak spokojna? Już dawno temu w Carmageddonie można było rozczłonkować przechodnia. Gdzie jest krew na masce? Gdzie latające kończyny? (Uhhhh... Może to i lepiej, że tego nie ma...)
Z pewnością jednak znajdą się osoby, które chciałyby odrobinę więcej „animowanej brutalności".

Co do dorosłego charakteru, pojawiła się jeszcze jedna propozycja - animowane zdobywanie stu dwudziestu pięciu punktów energii...

Na koniec zostawiłem kwestię multiplayera. To słowo padało w listach wielokrotnie, ale niewiele osób podawało jakieś konkretne tryby gry. Kilka razy przewinął się pomysł systemu „policjanci i złodzieje", w którym jeden z graczy, wcielając się w postać stróża prawa ganiałby po mieście drugiego - tego złego. Do tego może także dojść cooperative, w którym obaj gracze siadaliby do swoich radiowozów, albo przeciwnie - mafijnych fur. W przypadku dwóch policjantów sprawa jest prosta, ale ciekawe rozwiązania pojawiają się gdy przed konsolą zasiada dwóch „przestępców". Zadaniem jednego może być np. przewożenie jakiegoś towaru, podczas gdy partner osłania go (eliminuje zagrożenie z bazooki...) i próbuje odciągnąć pościg od kumpla. Przy ewentualnym duecie policjantów, jeden z graczy mógłby jeździć gliniarskim samochodem, podczas gdy drugi zasiadałby za sterami helikoptera i udzielał wsparcia z powietrza - w ten sposób przestępcy nie mogliby uciec.
A co powiecie na deathmatch? Bez wiedzy o pozycji przeciwnika! Najpierw trzeba go znaleźć, dopiero wtedy można myśleć o załatwianiu sprawy. Chyba, że ktoś woli urządzić zasadzkę i samemu czekać na to, aż zostanie znaleziony... Pomyślcie tylko, jak to musiałoby wyglądać! Chowanie się w tłumie, planowanie akcji, podstawianie samochodu, zabawa w snajpera... Widząc przeciwnika, można udać zwykłego mieszkańca i iść przed siebie powolnym krokiem. Po chwili wsiąść do samochodu i pojechać za celem... Śledzenie drugiego gracza dawałoby na pewno wiele radości! Dwóch szalejących po mieście, próbujących pozabijać się graczy na pewno stanowiłoby wyzwanie dla psów (erm, policji)! Czekamy na GTA4, bo niestety na razie nic takiego nie ma.

I tak oto dobrnęliśmy do końca! Niestety z braku miejsca nie dało się upchnąć więcej, ale mam nadzieję, że to wystarczająca porcja... Pomysłów, jak widać, jest całkiem sporo, a ich jakość jest świetna. Czy są aż tak trudne do zrealizowania? Chyba nie - więc czemu nie ma tych rzeczy w GTA3? Może nikt o nich nie pomyślał? Czyżby tu potrzebny był Polak?

Na zakończenie chciałbym jeszcze raz podziękować wszystkim, którzy mieli swój wkład w stworzenie wizji GTA4! To dzięki Wam powstał ten dział - to Wy go stworzyliście! Trzymajcie tak dalej!

Mission#3

Po uporaniu się z GTA4 postanowiłem wyznaczyć czytelnikom coś trudniejszego! Długo myślałem, co jest w stanie wywołać równie wielkie zainteresowanie jak GTA i myślę, że jest odpowiedni kandydat. Wiadomo nie od dziś, że trwają prace nad przeniesieniem na konsole filmu „Matrix". Tak, to będzie następna misja! To delikatna sprawa - łatwo tu o przekroczenie cienkiej granicy kiczu. Jak uważacie - jaka powinna być ta gra? Wszystko ze szczegółami - styl grafiki, kamera, sterowanie - ruchy, jaki inwentarz, gdzie save'y, jakie miasto...
Każdy pomysł mile widziany! Zastanówcie się i piszcie na:

er-mail@wp.pl

FREEWARE

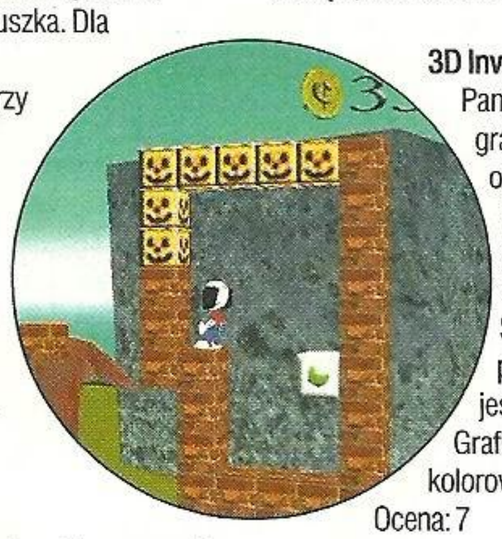
Jesteśmy przybici, zmiażdżeni, poturbowani. Wystarczyła jedna wiadomość i odpadliśmy. Co takiego? Na DC szykuje się kolejny emulator PSXa! txt: Evil & Olga

PcsxDC
Nie, nie, nie i jeszcze raz nie! To nie kolejny Bleemcast! PcsxDC to emulator z prawdziwego zdarzenia, a nie jakiś komercyjny niewypał. Jest to port emulatora znanego już użytkownikom Linuxa i Windows. Na razie została wypuszczona wersja alpha 1.3, która jeszcze do niczego się nie nadaje. Sam autor - Mark Grilenkov - przyznaje, że jest to wersja demonstracyjna. Co prawda odpala gry, ale prędkość emulacji waha się w granicach 1-7 klatek na sekundę. To nie powstrzymało zapaleńców, którzy od razu rzucili się do testowania tej alphy. Wyniki zaskoczyły nawet samego twórcę portu, tak więc zapowiada się naprawdę dobrze. Czyżby za kilka miesięcy biblioteka gier na DC miała się powiększyć o kilkaset gier z PSXa? Przyszłość pokaże.

Ciekawostka?
Producenci Broadband Adaptera, czyli karty sieciowej do DC, postanowili wydać jeszcze kilka sztuk tego cacuszka. Dla niezorientowanych - Broadband Adapter to urządzenie pozwalające na korzystanie z netu przy pomocy łącza szerokopasmowego. BBA zostanie wydane, jeśli uzbiera się 1000 zamówień na urządzenie. Cena będzie wynosić 49 dolarów, czyli o połowę mniej niż wcześniej. A skoro o korzystaniu z sieci przy pomocy DC mowa - do końca roku można grać na serwerach Segi za darmo, później prawdopodobnie zostaną zamknięte na zawsze. Nie dotyczy to Phantasy Star Online ver 2.0.

Garage Games
W dzisiejszym odcinku przedstawiamy trzy warte zainteresowania amatorskie produkcje. Uwaga! Garażowe gry mają to do siebie, że są tworzone przez amatorskich koderów. Nie są wydawane, ani nikt nie płaci ich twórcom. Można je ściągnąć z netu za darmo. Tak więc często są to produkcje jeszcze nie dokończone. Może brakować dźwięku, czy choćby opcji wyjścia z gry. Nie spodziewajcie się jakości komercyjnych produkcji! Zassać je można pod adresem: **http://consolevision.com/burneo**

Echo's Quest
Wybrałem tę grę jako pierwszą nie bez powodu. Przez wielu graczy uważana jest bowiem za najlepszą garażową grę, jaka do tej pory powstała na DC. I w pełni zasługuje ona na to miano. Gdyby wpakować w ten projekt trochę kasy i znaleźć wydawcę, to mogłaby osiagnąc sukces. EQ to platformówka 2.5 D - tło jest w pełni trójwymiarowe, ale poruszamy się tylko w jednej płaszczyźnie. Gra opowiada o przygodach małego dalmatyńczyka, który znalazł się na dziwnej wyspie. Wszystko wyraźnie wzorowane jest na grach z Mario w roli głównej. Naszymi przeciwnikami są niebieskie pingwiny, które usuwamy, wskakując im na głowę. Możemy też użyć skrzyń poniewierających się w okolicy - doskonale zmiażdżą wrogów. Są też skrzynie z dodatkowymi monetami, które otwieramy, uderzając w nie głową. Są też przezroczyste pudła, na które wejdziemy tylko po dotarciu do odpowiedniego miejsca. Dzięki nim dostaniemy się w miejsca wcześniej niedostępne. Jak więc widać, Echo's Quest to niezła gra dla młodszych konsolowców. Denerwujące mogą okazać się tylko dźwięki, ale nie ma róży bez kolców. Ocena: 9



3D Invaders
Pamiętacie stare jak świat Space Invaders? Ta gra jest ich remake'm w pełnym 3D. Świat obserwujemy zza stateczku kosmicznego, którym poruszamy po całym ekranie przy pomocy D-pada. Przed stateczkiem znajduje się kilka rządków żółtych makaroników. Strzelamy i staramy się je zdjąć. Pomysł prościutki, ale jakże wciągający! Gra wcale nie jest taka prosta, na jaką wygląda - to plus. Grafika, choć nieskomplikowana, jest bardzo kolorowa. Niczego też nie można zarzucić dźwiękom. Ocena: 7

Amanda the Witch
Pod tą nazwą kryje się naprawdę wciągająca gra, chociaż jedyne, co tu robimy, to kierowanie lotem czarodziejki na miotle i omijanie zawieszonych w przestrzeni głazów. Kiedy naciskamy przycisk A, czarodziejka podlatuje do góry, a kiedy puszczamy - opada. Brzmi prosto, ale od dawna wiadomo, że najprostsze pomysły są często najlepsze. I tak jest w tym przypadku. Im dłużej gramy, tym bardziej mamy ochotę pokonywać swoje czasowe rekordy. Wykonanie jest proste, ale stylowe. Otoczenie i czarodziejka wykonane są w trójwymiarowych brył, a kamerę można (prawie) dowolnie obracać. Ocena: 7

magia SQUARE

Każdy gracz na pewno chociaż raz zetknął się z grami Square. Nawet jeżeli nie lubi się japońskich przygodówek, nie sposób jest nie znać tytułów takich jak Final Fantasy, Chrono Trigger, Parasite Eve czy Front Mission. Te gry stały się klasyką i niejednokrotnie wyznacznikami dla swoich gatunków. Dlatego warto przyjrzeć się bliżej ich producentowi.

Historia tej jednej z najbardziej znanych w branży konsolowej firm rozpoczęła się w 1986 roku, w Japonii. Na dobrą sprawę jednak świat usłyszał „kwadratową" nazwę dopiero rok później, w związku z premierą pierwszej części Final Fantasy. Dzięki temu tytułowi jeszcze młodziutkie Square zapewniło sobie miejsce wśród najbardziej poważanych developerów. Tu wypada wspomnieć autorów sukcesu FF - Hironobu Sakaguchiego (to on wymyślił serię) i Nobuo Uematsu (za niezapomnianą muzykę). Po gorącym przyjęciu pierwszej gry, programiści dostali nową siłę do pracy i zabrali się za kolejne tytuły. Raz po raz udowadniali, że pierwszy sukces nie był jedynie przypadkiem, ale raczej wynikiem ciężkiej pracy całego zespołu. Jednak czy samą pracą można osiągnąć takie efekty? Z pewnością jest bardzo ważna, ale nie da się ukryć, że Square do każdej gry, poza wsadzonym wysiłkiem, dodaje jeszcze szczyptę swojej magii.
Square szybko stało się bardzo popularne a nazwa firmy zaczęła być kojarzona z najwyższą jakością jej produktów. Dzięki osiągniętym zyskom zaczęto myśleć o zaatakowaniu zagranicznych rynków - tylko w ten sposób można było utrzymać dotychczasowe tempo rozwoju i zapewnić sobie odpowiednią promocję. Decyzję podjęto ekspresowo.
Już po trzech latach istnienia (w 1989) Square otworzyło swoją filię w USA. Na lokalizację wybrano Los Angeles. Nowej jednostce nadano inną nazwę, aby uniknąć problemów z pomyłkami nazw oddziałów. Tak narodził się SquareSoft, którego głównym celem było wydawanie gier na rynku zachodnim.
W 1996 roku szefostwo Square podjęło bardzo ważną decyzje i pożegnało się ze swym dotychczasowym, jedenastoletnim partnerem - Nintendo. Nawiązano za to współpracę z Sony, która zaowocowała całą linią gier na PSX. Gdy Sony poinformowało o pracach nad PS2, Square było jednym z pierwszych developerów, zapewniających o produkcji gier na tę konsole. Wielu uznawało ten fakt za ostateczne połączenie sił obu firm.
W 1998 zapadła decyzja o nawiązaniu współpracy z Electronic Arts. Powstały dwa nowe biura Square EA - w Japonii i w Stanach. Biuro amerykańskie dostało wyłączność na wydawanie produkcji Square w USA.
Jeszcze w 1998, w grudniu, Square postanowiło zawalczyć o następny kontynent. W Londynie została otworzona nowa siedziba nazwana Square Europe. Europejski oddział dostał wyłączność na wydawanie gier na swoim kontynencie i we wszystkich krajach używających systemu PAL. W ten sposób strefa wpływów Square została podzielona pomiędzy trzy biura - japońskie, amerykańskie i europejskie.
Trochę liczb - Square zatrudnia ponad 1200 pracowników na całym świecie. Roczna sprzedaż dochodzi nawet do 687 milionów (ten pułap osiągnięto w wyjątkowo udanym roku 2000). Wszystkie części Finala sprzedały się w sumie w nakładzie większym niż 30 milionów kopii. Przez te szesnaście lat Square wydało kilkadziesiąt gier na różne konsole. Jedne były lepsze, inne gorsze. Jednak nic nie zmienia zainteresowania produktami japońskiej firmy. Miejmy nadzieję, że w przyszłości Square nie będzie starało się zmieniać swojego wizerunku i dalej będzie nas zachwycać swoimi grami. **[JS]**

N(e)O COMMENTS

Zadajecie sobie ciągle to pytanie i nie jesteście pewni odpowiedzi. Którą konsolę wybrać? Hehe, ja też nie znam odpowiedzi, więc jej nie podam. Podzielę się z Wami pewnymi przemyśleniami.
Jak doskonale wiemy, na całym świecie, a więc także i w Polsce, króluje PS2. Która konsola zajmie drugie miejsce? Tego nikt tak naprawdę nie wie. Nie dajcie się zwieść samozwańczym prorokom, opierającym się na „statystycznych danych", oni nic nie wiedzą. Bo kto tak naprawdę jest w stanie przewidzieć, która gra będzie w stanie podbić serca graczy? Co z tego, że jest kasa, renoma, doświadczenie i firma? To wszystko może paść przy jednym rewolucyjnym pomyśle. Za pieniądze można stworzyć i wypromować najpiękniejsze gry, ale jakie gry sprzedały się najlepiej w historii tego przemysłu? Na przykład Tetris. Prosty pomysł z układaniem klocków, ale jakie przyniósł korzyści! Prorocy siedzą i myślą, aż tu nagle Miyamoto, myjąc naczynia, wpada na genialny pomysł. Zapoznaje z nim swoich szefów, a ci wniebowzięci aprobują projekt i ludzie na całym świecie - tylko nie w Polsce - rzucają się na Tostery.
Ale ja dziś nie o tym chciałem pisać. Zadałem sobie ostatnio pytanie, która konsola zajmie w Polsce chwalebne drugie miejsce na podium. I wiecie, co? Odpowiedź przyszła do mnie szybciej niż piorun rozdziera niebo.
I teraz mam do Was wszystkich małą prośbę. Podnieście energicznie ręce i skrzyżujcie je na wysokości piersi. Nie, to nie Xzibit (kto ma, niech sobie w tej chwili zapuści). To Xbox! Xcentryczny, Xcytujący, Xkluzywny, Xhibicjo... Już wystarczy!
Dlaczego? Wystarczy skojarzyć dwa fakty. Polska mentalność plus, nazwijmy to, dodatkowe walory Xboxa. Nie będę ściemniał i od razu wyjaśniam, o co mi chodzi.
Jest sobie typowy polski nastolatek żyjący w typowej średniozamożnej rodzinie, nazwijmy go Staś. Chłopiec zamierza poprosić tatusia o konsolę. Fakt, że grał kiedyś na PSX w RE i kocha tę grę, nie pozostaje bez znaczenia i wybór niechybnie trafia na Toster. Tata zaprowadzony do sklepu patrzy z niedowierzaniem na cenę tej zabaweczki prosto z Hong-Kongu, przykłada dłoń dziecku do czoła (tak, jest bardzo gorące!) i kładzie synka na dwa tygodnie do łóżka. Przez ten cały czas zmartwiony rodzic nie jest w stanie otrząsnąć się z traumatycznego przeżycia, jakie wywołało u niego starcie się z fioletową kosteczką wykonaną z tandetnego plastiku oraz malutkimi płytkami wkładanymi do napędu tejże. Toż to zabawka dla czterolatków! Jak mój prawie dorosły, czternastoletni syn może się czymś takim jeszcze bawić?!
Syn natomiast, leżąc w łóżku, nie tracił czasu i ułożył plan. A że dwa tygodnie to dużo nawet jak dla czternastolatka, to i plan był konkretny. Po chorobowym niejaki Staś wybiera się do swojego dobrego kolegi Maćka, z którym łączą go niesprecyzowane dotąd powiązania i pożycza od niego Xboxa. Przynosi go do domu i dumnie pokazuje rodzinie. Tatuś, korzystając ze swojego doświadczenia zdobytego jeszcze za czasów PSXa, widzi pada i mówi: „O nie, mój drogi syneczku, ten numer dwa razy nie przejdzie".
Psst, teraz szybka burza mózgów. Dwa tygodnie kombinowania, doświadczenie z Tosterem i jasność umysłu Stasia pozwalają mu w odpowiedni sposób ocenić sytuację i wyjść z niej obronną ręką.
To nie konsola, to komputer! A wiadomo, jak w dzisiejszych czasach młodzieży potrzebne są komputery. Bez nich to ani rusz. Bo przecież na czymś trzeba pisać te wypracowania, drukować rzeczy potrzebne do szkoły i robić same ważne rzeczy. Tatuś przebąkuje coś jeszcze o tym, że za pół roku to pewnie trzeba będzie kupić nowy kompresor, czy jakoś tak, i coś-tam-jeszcze. Ten argument szybko zostaje zbity przez wspomnienie o zamkniętej architekturze konsoli... to znaczy komputera. Potem Staś wymienia kolejne zalety "komputera": słuchanie mp3, oglądanie filmów na DVD i DivX, granie - ale tylko czasami - na emulatorach, wbudowany internet... Wszystko zostaje przypieczętowane wyjęciem z plecaka klawiatury i myszki oraz odpaleniem Linuxa - coś takiego ostatnio można sobie już wrzucać na Xboxa. Po półgodzinnym pokazie otwierania i zamykania okienek tatuś kapituluje. Kupno Xboxa zostało przesądzone i wielkie zielone oko trafia do pokoju Stasia. Cel osiągnięty, straty w ludziach jak dotąd zerowe.
Do czego tak naprawdę dążę tym całym wywodem? Xbox, dzięki niskiemu poziomowi wiedzy na temat konsol wśród Polaków, ma o wiele większe szanse na sprzedanie się w Polsce niż GCN. Oczywiście nie zaprzeczam, że Nintendo ma u nas rzeszę oddanych fanów, ale spójrzmy prawdzie w oczy - nie jest ona aż tak duża. Być może kogoś to urazi, ale Toster jest postrzegany przez statystycznego rodaka jako tandetna zabaweczka z Tajwanu. A Xboxa będzie łatwiej podać rodzicom choćby na talerzu podpisanym „komputer - niezbędnik każdego młodego ucznia". Upsss, czyżbym podał Wam właśnie sposób na namówienie rodziców na kupno konsoli? Niedobry, bardzo niedobry...

o.g.

PS: Oczywiście wszystko to, co tu spisałem, jest moim prywatnym zdaniem, które opieram na własnych obserwacjach i przemyśleniach.
PS2: Imiona osób występujących w powyższym tekście zostały zmyślone na jego potrzeby. Jeśli występuje jakakolwiek zbieżność z prawdziwymi postaciami, to nie przepraszamy, ponieważ nie mieliśmy świadomości istnienia takich osób.
PS3: Jeśli kogoś poirytowałem tekstem - odradzam pisanie do mnie maili z pretensjami, bo i tak nie odpowiem.

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Być może za parę lat dojdzie do tego, że na pytanie o wygląd bilardu odpowiemy: no jak to - monitor i kawałek kija. Tak przynajmniej można sądzić, widząc ostatnie pomysły projektantów gier arcade z NAMCO, SEGI i KONAMI.

Wygląda na to, że twórcy gier arcade'owych dosłownie uparli się, żeby stworzyć symulację stołu bilardowego. Nawet najmniejszy stół do bilardu, pięcio- czy sześciostopowy, wymaga sporej ilości miejsca. Istotne tutaj są nie tylko rozmiary samego stołu - konieczne jest też miejsce dla graczy, z których każdy dzierży w ręce pokaźny kij. Dlatego właściwa powierzchnia na stół to co najmniej czterokrotna wielkość samego stołu, a taką ilość miejsca niełatwo wygospodarować. A może tak zamiast biegać z kijem dookoła stołu, obracać go? Prawdziwy stół do bilardu z łupkowym blatem raczej trudno ruszyć z miejsca, od czego jednak wirtualna rzeczywistość?

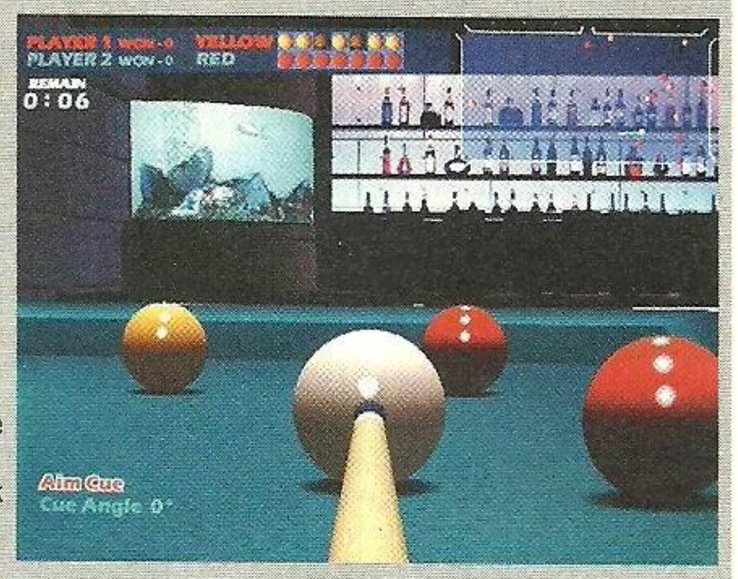
Twórcy gier z Segi poszli właśnie tym tropem i tak powstał SHOOTOUT POOL, zasilany przez board Naomi1. Umieszczono go w uniwersalnej obudowie typu NAOMI Cabinet, dołożono miniaturowy kij oraz trackballa do zmiany kąta widzenia. Możliwe są tutaj oczywiście wszystkie techniki uderzania bili - tak, jak przy normalnym stole. Od razu przyznam się, że nie jestem mistrzem bilarda, jednak gra ta nie jest mi obca. Producent twierdzi, że pool bilard w wersji wideo zajmuje tylko 1/12 miejsca, jakie zająłby prawdziwy stół. Pozwala to oczywiście maksymalizować zyski z metra kwadratowego powierzchni właścicielom barów, a także ustawiać tego rodzaju maszyny w miejscach, gdzie typowy stół żadną miarą by się nie zmieścił. Świetnie, ale jakie to ma znaczenie dla gracza? Widzę dwa plusy. Dzięki temu grać w bilard mogą grać już młodsze roczniki, nie sięgające jeszcze głową ponad krawędź stołu. Ta gra może też przyciągnąć miłośników typowych gier wideo, patrzących do tej pory na bilard z niechęcią. Jeśli ktoś miał okazję widzieć film „The Hustler" z 1961 roku z Paulem Newmanem w roli głównej, na pewno odnajdzie w Shootout Pool te same klimaty.

Grę testowano w lokalach, w których znajdowały się prawdziwe stoły bilardowe i stwierdzono, że grają w nią zarówno profesjonalni gracze - traktując rozgrywkę jako trening, jak i osoby oczekujące na zwolnienie się stołu.

Dostępne są cztery rodzaje rozgrywek. Pierwsza to walka przeciwko CPU, gdzie toczymy walki z dwunastoma przeciwnikami, z których każdy posiada sobie tylko właściwe umiejętności. Drugi tryb to gra przeciwko innemu graczowi. Mamy też tryb ćwiczebny, który pozwala nam doskonalić umiejętności. Ostatni rodzaj to Tournament - aby zostać Pool Hustlerem, trzeba zaliczyć Night Club, Old Bar, Pool Bar i Convention Hall.

Innym ciekawym symulatorem bilarda jest POCKET MONEY spółki Nova Productions finansowanej przez Namco. W odróżnieniu od automatu Segi, także kij jest tu wirtualny, a do gry używamy tylko pokrętła zmiany widoku na ekranie - umieszczonego nietypowo, bo pionowo, oraz przycisków. Główną cechą odróżniającą ten automat od innych jest to, że gramy tu na czas i na pieniądze. Jest to bowiem typowy automat SWP - Skill With Prize, czyli Nagroda Za Zręczność. Gra jest banalnie prosta. Otrzymujemy zadanie do wykonania w określonym czasie, za daną sumę pieniędzy. Zaręczam, że funty pojawiające się na liczniku skutecznie motywują do osiągania coraz lepszych wyników. Oczywiście jest też wersja wypłacająca euro.

Najbardziej chyba rozbudowanym i przemyślanym symulatorem bilardu, jaki pojawił się na rynku arcade w ostatnim czasie, jest PERFECT POOL firmy Konami. Jedyną wadą tej zaiste perfekcyjnej maszyny są duże gabaryty - zwłaszcza jak na coś, co w założeniu ma zmieścić się tam, gdzie nie wejdzie prawdziwy stół. Automat ten w pełni wykorzystuje opatentowaną i zastosowaną także w innych produktach tej firmy technologię Motion Capture, w skrócie MOCAP (stąd MOCAP BOXING, MOCAP GOLF). Dostajemy tu kawałek prawdziwego stołu z łuzami, suknem i bandami oraz prawdziwy, pełnowymiarowy kij. Mało tego - uderzamy w prawdziwą białą bilę. Sensory ruchu, umieszczone w niszy, do której wpada bila, mierzą jej prędkość, kierunek ruchu, obroty i siłę uderzenia. Na tej podstawie ruch kuli zostaje odwzorowany na ekranie. Możemy grać przeciwko CPU, bądź przeciwko innym graczom na kilku stopniach trudności. Co do trybów gry, są prawie identyczne jak w produkcie Segi - jednak z tą różnicą, że Tournament potraktowany został przez twórców gry z Konami bardzo poważnie. Firma ta rozpoczęła eksperymenty z podłączaniem gier arcade'owych do internetu już 1999 roku. Dotychczas jednak tzw. Konami Internet Challenge zorganizowany był podobnie jak tego rodzaju przedsięwzięcia innych producentów. Automat przydzielał nam kod, którego użycie pozwalało wpisać się na listę umieszczaną na stronie internetowej producenta. W PERFECT POOL firmy Konami wykorzystano bezpośrednie połączenie automatu z internetem. Instalacja gry jest śmiesznie prosta - po prostu oprócz wtyczki sieciowej podłączamy też wtyczkę telefoniczną. Całą resztą zajmuje się komputer automatu. Jeśli gracz uzyska wynik kwalifikujący, zostaje poproszony o wprowadzenie danych: nazwiska, hasła oraz rodzaju kontaktu - e-maila, telefonu stacjonarnego lub komórkowego. Zostają one zapisane w automacie razem z wynikiem gracza. Raz na dobę automat samoczynnie komunikuje się z serwerem w sieci i uzupełnia dane. Zwrotnie otrzymuje pięć najlepszych wyników jakie uzyskano w pozostałych tego typu automatach na świecie. Gracz już nie musi udawać się do komputera, wchodzić na odpowiednią stronę i logować się, by przejrzeć wyniki - zobaczy je na ekranie gry. Oczywiście firma przewiduje nagrody dla najlepszych zawodników. Możliwe jest tworzenie lokalnych, czy też regionalnych rankingów. Do przesyłania danych Konami zastosowała metody kryptograficzne, wykorzystywane przy ochronie danych w bankomatach, toteż chwali się, że system jest w 99.9% odporny na hakerów. Po wejściu na stronę www.konami.co.uk możemy zorientować się, że na razie PERFECT POOLA można spotkać tylko w Stanach Zjednoczonych, Anglii, Włoszech (gdzie nazywa się PERFECT SHOT) i Emiratach Arabskich. Miejmy nadzieję, że wkrótce pojawi się i w naszym kraju, a wtedy nasza młodzież z łatwością udowodni, jak perfekcyjnie potrafi posługiwać się kijem. Bilardowym.



Val B.

POYEP ZONE

PS3 - rewolucja na miarę telefonu komórkowego, czy kolejna ściema? **poyep@go2.pl**

Na początku sierpnia konsolowy świat obiegła wiadomość o projektowanym układzie graficznym dla konsoli Playstation 3. Jak niektórzy pamiętają, jakiś czas temu Sony chwaliło się, że PS3 ma być 1000 razy mocniejsza od obecnego modelu. Oświadczenie to zamiast zdziwienia, wywołało gromki śmiech wśród ludzi z „branży" i brane było za żart lub nieudolny sposób nakręcania koniunktury na nowy sprzęt (vide sytuacja przed premierą „dwójki"). Jednak Sony nadal usilnie obstaje przy swoim pierwotnym założeniu, a na dodatek podało garść faktów (?) dotyczących nowej maszyny i wierzcie mi, że jeśli okaże się to być prawdą, czeka nas rewolucja na miarę wynalezienia telewizora lub telefonu komórkowego.

Oto co mieli do powiedzenia podczas konferencji prasowej inżynierowie z IBM, Toshiby i Sony pracujący razem nad tym cackiem:

Chip ma nazywać się „Cell" - komórka i oprócz zastosowania w PS3 ma znaleźć się również przyszłych serwerach firmy IBM! Faza projektów została zakończona i wkrótce pierwsze próbki zostaną wyprodukowane. W chwili obecnej inżynierowie testują różne elementy nowego procesora pod kątem bezkonfliktowej współpracy. Prawdopodobnie komercyjna produkcja chipów mogłaby zostać rozpoczęta pod koniec 2004 roku. Układ różni się znacznie od obecnie produkowanych procesorów, będzie on w stanie przetwarzać nie tylko skomplikowane obliczenia potrzebne do tworzenia realistycznej grafiki, ale również będzie miał wbudowane obwody do bardzo szybkiej komunikacji.

Nowy procesor ma wykonywać Trylion (1.000.000.000.000.000)!!!! operacji na sekundę i być 100 razy szybszy od Pentium 4 taktowanego zegarem 2,5 GHz ! (FSB 533).

Cell ma dostarczyć dla szerokiej skali urządzeń typu internet - ready „znacznie bardziej interaktywny sposób przekazywania informacji, włączając w to: reklamy, sport oraz video" stwierdził Jim Kahle, kierownik gałęzi procesorów wielozadaniowych w IBM. Osiągnięcie tego będzie możliwe dzięki skupieniu kilku - kilkunastu rdzeni w jednym jądrze. Jeśli przedsięwzięcie dojdzie do skutku, zostanie złamane prawo Moore'a, mówiące, że co 18 miesięcy moc procesorów podwaja się.

Oczywiście, aby opracować tak potężny chip potrzebne było całkiem nowe podejście do budowy procesorów (im szybszy procesor - z tym większej liczby tranzystorów musi się składać, im więcej tranzystorów - tym więcej ciepła układ wydziela, im więcej ciepła - tym mniej stabilna praca). W celu zmniejszenia ilości wydobywanego ciepła przy zwiększeniu ilości tranzystorów magicy z IBM, stworzyli technologię „silicon on insulator", dzięki której możliwe będzie upchnięcie nawet 500 (i więcej) milionów tranzystorów na jednym chipie, dla porównania Emotion Engine ma 13mln, a Xchip około 60 mln.

Jeden z internetowych magazynów z branży informatyki podał do wiadomości wręcz szokujące informacje dotyczące Cella w wersji dla PS3. Piszą tam, że dzięki szerokopasmowemu podłączeniu do Internetu i unikalnej architekturze tego procesora, możliwe będzie (w razie potrzeby) „zassanie" dodatkowej mocy obliczeniowej z komputerów podłączonych do sieci, a będących w danej chwili nieużywanymi, a w przypadku dalszego niedoboru mocy, urządzenie mogłoby ją czerpać z pecetów w naszych domach!

Oprócz tego możliwe będzie całkowite wyeliminowanie kontrolerów z gier, zamiast nich wystarczyłoby dawać znaki rękoma przed zamontowaną kamerą.

Przewidywalny twardy dysk dla PS3 ma pomieścić około 13000 godzin muzyki, albo 2000 godzin video. Biorąc pod uwagę kompresję jak dla mp3 (1 minuta sygnału stereo w 16 bitach, 44.1 khz próbkowanie, przepustowość 128kb/s), łatwo oszacować, że taki dysk musiałby mieć pojemność w okolicach 800 gigabajtów, co nie robi już takiego wrażenia, biorąc pod uwagę, że największe dyski twarde dostępne dziś mają po 200 GB.

Cóż mogę dodać od siebie? Niektóre z tych zapowiedzi brzmią wręcz głupio, jak choćby ta o rozpoznawaniu gestów przed kamerą. Wyobraźcie sobie, jak kosmiczną rozdzielczością musiałaby dysponować taka kamera, by dokładnie rozpoznawać każdy ruch ręką? A kogo byłoby stać na taki sprzęt? No i ten patent ze ściąganiem przez sieć dodatkowej mocy obliczeniowej też zalatuje Star Trekiem. Poza tym jest jeszcze jedna bardzo istotna kwestia - software. Tak niesamowicie skomplikowany procesor będzie wymagał horrendalnych nakładów pracy, aby stworzyć programy w pełni go wykorzystujące, a to wiąże się również z olbrzymimi ilościami czasu. Jeżeli już teraz stworzenie dobrej gry zajmuje 3-4 lata, to ile będzie to dla kolejnej generacji konsol, 6-8 lat? Z drugiej jednak strony, jeśli ten sprzęt będzie oferował grafikę fotorealistyczną, to być może już nie pojawi się więcej generacji konsol i developerzy będą pisać gry z pokolenia na pokolenie (ha).

Jak wiadomo Sony planuje w konsoli kolejnej generacji połączyć kilka zastosowań takich jak: gry, strumienie video i wszelkie przeznaczenia internetowe w jednym sprzęcie. W ten sposób zostanie konkurentem nie tylko na polu konsol, ale również wśród tzw. set-top boxów, a nawet komputerów osobistych. Oczywistym jest, że walka na kilku frontach raczej nie może skończyć się dobrze. Ale z drugiej strony, kto w roku 1993 przewidywał, że totalny nowicjusz w branży video zniszczy (no może nie do końca, Nintendo jeszcze jakoś przędzie) starych wyjadaczy, a do tego doczeka się tylu „sonomaniaków" gotowych oddać ostatnią kroplę posoki za swoją konsolę?

poyep@go2.pl

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"

telefon (022) 643-62-65

CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY 01 - 05 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY I RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Metal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Takken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

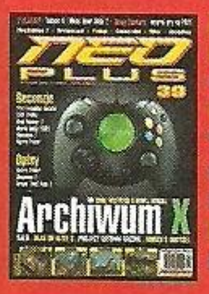
NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!



NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Shaun Palmer's Pro Snowbaording, Tsugunai, Wipeout Fusion, Ace Combat 04, Moto GP 2, Maximo, Conflict Zone
EXTRA: FINAL FANTASY X okiem Banana, pierwsze spotkanie z VF4

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecień 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi.
272 strony drobnym maczkiem.
Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i pełnowe materiały

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

F.A.Q

Piękne panie i wielmożni panowie, witamy w FAQ. Prośba: jak piszecie e-maile, róbcie to z polskimi znakami. Dorabianie ich to beznadziejnie nudna robota.
gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl

Houkens!
Słyszałem, że DC można podłączyć do stałku specjalną przejściówką. Mam pytanie, gdzie mogę taką przejściówkę kupić i za ile? Aha, jeszcze jedno, czy trzeba przy tym grzebać w bebechach konsoli?
Z góry thanx.

Le_Golas

Jest taka karta sieciowa, nazywa się Network Adapter, niestety tylko dla wersji NTSC. O ile dobrze pamiętam kosztowała ok. 40 USD, a montuje się ją w miejsce modemu, bez potrzeby rozkręcania sprzętu. Sega już jej nie produkuje, choć lecą do niej różne petycje i być może wypuści jeszcze na rynek trochę tych kart.

Witam !
Mam pytanie. Czy można podłączyć zestaw głośników, na przykład Creative Labs do PS2 w systemie 5.1? Bo nie mogę znaleźć zestawu Sony.

vfk

Jeśli chodzi o głośniki z własnym wzmacniaczem, to można połączyć PS2 wyjściem optycznym z dowolnym zestawem, o ile ma on wbudowany dekoder dla Dolby Digital lub DTS. Większość prostych zestawów nie ma jednak własnego dekodera dla tych systemów, więc można je jedynie połączyć chinchem. Uzyskujemy wtedy zwykłe stereo z 2 satelitek plus subwoofer. Jeśli chcemy, by grały co najmniej 4 satelitki, musimy wówczas zaopatrzyć się w odpowiednią przejściówkę, lecz nadal będzie to tylko zdublowane stereo. Tak więc podstawa to dekoder Dolby Digital z wejściem optycznym (optical In).

Cześć Poyep!
Mam do ciebie kilka pytań.
1. Czy kabel s-video poprawia jakość też w grach na PS2, czy tylko w filmach?
2. Jak poprawia też w grach, to czy obraz jest lepszy niż w przypadku połączenia PS2 przez kabel RGB do telewizora? A może gorszy? W ogóle czym różnią się te kabelki i jaki się uzyskuje obraz w grach w obu przypadkach.
3. A teraz bardzo istotne dla mnie pytanie. Proszę, doradź mi jak mam podłączyć PS2 tak, aby obraz z gier był jak najlepszy na ekranie monitora komputerowego. Mam monitor 19 calowy, więc nie będę kupował telewizora. Czy podłączyć PS2 przez VGA Box, czy przez kartę telewizyjną i jakie najlepiej kabelki użyć.

Czychu

1. Kabel S-VHS zdecydowanie poprawia jakość w obu przypadkach.
2. S-VHS lub hosiden to złącze 4-pinowe. Charakteryzuje się rozdzieleniem sygnału luminescencji (informacje o jasności obrazu) i chrominescencji (informacje o nasyceniu barw). Daje zdecydowanie lepszą jakość obrazu niż tradycyjne złącza composite (chinch, scart), lecz gorszą niż przy użyciu złącza RGB, które przekazuje sygnał w postaci odizolowanych barw składowych (czerwona, zielona, niebieska).
3. Łącz przez VGA BOX, tam wszystko jest w komplecie. Ponieważ jednak nie ma oficjalnego VGA-Boxa Sony, jesteś skazany na chińsko-tajwańskie wynalazki.

Cześć,
Moje pytanie brzmi następująco: czy wiesz dlaczego zastosowano w Xboksie kabel e-ide ATA-33, zamiast setki czy choćby sześćdziesiątki?

anonim

Być może przez oszczędność :). A tak na poważnie - nie wiem, może wyszli z założenia, że przy tej wielkości tekstur większa przepustowość nie jest potrzebna, skoro inne konsole radzą sobie w ogóle bez twardych dysków. Poza tym standard ATA-33 jest i tak znacznie szybszy od podłączonego do niego napędu DVD, z którego gry przecież korzystają częściej (póki co) niż z HD-ka.

„X" marks the spot

Witajcie
Często piszecie, że niektóre gry na Xbox'a korzystają z dysku twardego, zrzucają tam część planszy, tekstury i tym podobne. W związku z tym na myśl nasunęło mi się takie pytanie: Czy gdybym miał cały dysk twardy zajęty save'ami, muzyką i jeszcze czymś tam i nie miałbym już ani jednego megabajta wolnego miejsca, to czy mógłbym grać w te gry, które zrzucają informacje na dysk twardy?

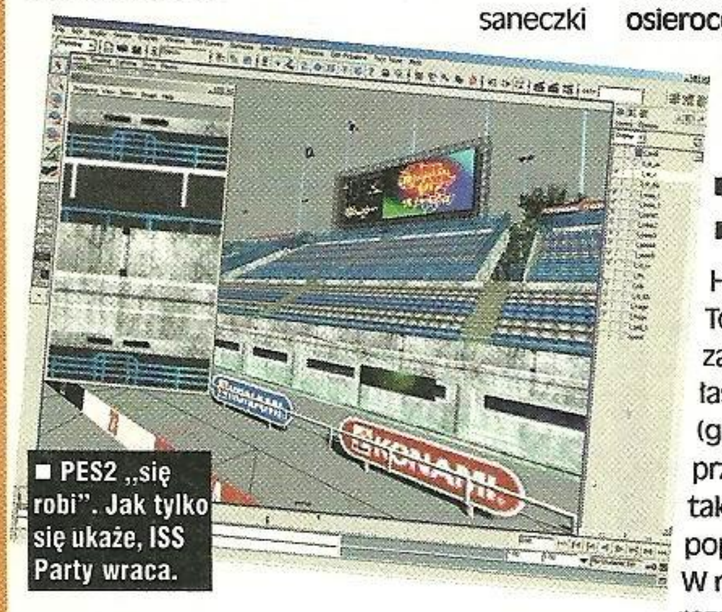
Piter

Tak, będziesz mógł. Ta część dysku, którą wykorzystują gry do przechowywania danych jest oddzielona od reszty. Jest to, mówiąc językiem pecetowym - inna partycja. Nie możesz na nią wgrać muzyki, ani save'ów.

Oddajcie ISS Party!

Cześć
Mam jedno pytanie w sprawie ISS Party. Dlaczego zabrakło go w numerze Lipiec/Sierpień? To chyba nie przez to, że nie mieliście miejsca? Proszę, przywróćcie mój ulubiony dział.

saneczki



■ PES2 „się robi". Jak tylko się ukaże, ISS Party wraca.

Do tej pory powiedzieliśmy po prostu wszystko, co się dało. Ale spokojnie, ISS Party niebawem powróci, razem z Pro Evolution 2. Zajawkę nowego ISSa przywiózł Banan z ECTS-u...

Czytaj, nie kartkuj!

Siemejszyn całemu Wszechświatowi!
Od niedawna jestem szczęśliwym posiadaczem PlayStation 2 i jak zapewne wielu, mam niemały problem z doborem odpowiednich gier, a ze względu na ich wysoką cenę zawsze próbuję zebrać trochę informacji o interesujących mnie tytułach. Moje pierwsze pytanie dotyczy gry NBA Street wydanej jakiś czas temu przez EA Sports BIG. Była to chyba jedyna gra, którą kupiłem "w ciemno" (no może nie tak zupełnie, bo jeden poczciwy człeczyna powiedział mi kilka sekund wcześniej, że grał w nią przez 3 miesiące). Gra jest rzeczywiście fenomenalna (sam łamię przy niej joypad już od miesiąca). Zapytuję więc: czy wydana została w Polsce kontynuacja tej supergry lub gra w tym samym stylu (jeśli tak to jak ją oceniacie?).
Drugie pytanie: swego czasu mogłem pogrywać w demo gry SpiderMan (co prawda jeszcze na PsOne, ale i tak było super). Ostatnio dowiedziałem się o wersji na PS2 zrobionej na podstawie filmu. Już miałem gnać do sklepu, gdy nagle uświadomiłem sobie, że istnieje Crash Bandicoot, na PS2. W sumie uwielbiam przygody jabłkokrada, a jednocześnie miło by było łazić po ścianach niczym Człowiek Pająk. Niestety muszę zdecydować się na jedną grę, dlatego proszę o pomoc. Napiszcie, która gra lepsza? Ile kosztują oba tytuły?

Voytek

Zdecydowanie powinieneś uważniej czytać Neo Plus. I chyba bardziej nam zaufać. Gdyby była kontynuacja znakomitego NBA Street, na pewno nie przeszłaby nam bokiem, a znalazła się w dziale newsów, a potem recenzji.
Nam też ta gra podoba się o wiele bardziej, niż nudne i bezpłciowe Street Hoops. Prawda jest jednak taka, że Street okazał się wtopą Electronic Arts – po prostu gra nie sprzedała się tak, jak bossowie firmy tego oczekiwali. Stąd nie liczyłbym za bardzo na kontynuację.
Co do Crasha i Spideya – obie gry recenzowaliśmy. Łatwiej byłoby, gdybyś przeczytał recenzje i wybrał na ich podstawie. Osobiście uważam, że osierocony przez swoich twórców Crash to już nie ten sam kurokrad, co kiedyś. A w ogóle to łap Jaka&Daxtera.

Złagodnieliście?

Hejaśnie!
To znowu ja. Chciałbym tylko zauważyć, że ostatnio patrzycie coraz łaskawszym okiem na gry. Czyli oceny (głownie cząstkowe) są za wysokie. Na przykład takie GT Tokio-Geneva. Grafika taka sama jak GT3 (lub nieznacznie poprawiona), a za grafę dostaje 10. W recenzji V-Rally 3 piszecie coś o rozmazanych teksturach i paru innych niedociągnięciach, ale ocena za oprawę także 10. Po za tym to jeszcze ostatnio bardzo dużo gier dostaje powyżej 9.0. Jeszcze takie 9.1 czy 9.2 to nic. Ale np. 9.6 to po zaokrągleniu na stary system ocaniania 10! Moim zdaniem powinniście bardziej krytycznie patrzeć na co poniektóre gry. To tyle na ten temat.
Co do relacji z E3 to Street Hoops będzie także na GCN. Obejrzyjcie sobie Mix Tape vol.5. Czadowa sprawa, niestety giera z tego co widziałem to gorzej. Chyba pociągnie na popularności And One'ów.

Krzysztof "Kaxi" Janicki

GT Tokio-Geneva – czy widziałeś ładniejszą grę na PS2? Nie? No ja myślę! Co do V-Rally 3 to mogę się z Tobą zgodzić, ale to jest tylko moje zdanie. o.g., który pisał tę recenzję ma jak widać odmienne i tak powinno być. Za wysokie oceny powiadasz? A co, może mamy czekać całe życie na tą jedną jedyną grę, która zasłuży na wysoką lub bardzo wysoką ocenę? Ja nie chcę. Zresztą oceny gier dość szybko się dewaluują – wystarczy rok, półtora i ocenę za grafikę można zazwyczaj wyśmiać. Oceny całościowe... Nie zaokrąglaj!
Nie da się wszystkim dogodzić. Jedni narzekają, że za wysokie oceny, inni, że za niskie. A tymczasem oceny są, podobnie jak tekst, autorskie. W naszych recenzjach nie staramy się na siłę doszukiwać wad, ale raczej szukać pozytywnych aspektów każdej gry. Tak robią amatorzy. No, chyba że to straszny gniot i krytyka jest uzasadniona w stu procentach.
Street Hoops – rzeczywiście gorzej (buuurp!), a MixTape'y widziałem, choć jeszcze nie wszystkie (brakuje mi 1 i 5). Na tą popularność liczył producent wydając Street Hoops.

Faszyści i Xbox

Witam. Już drugi raz próbuję wklepać ten list na padzie DC, poprzednio pisałem już ponad godzinę, ale jakiś idiota bawił się wyłącznikiem prądu w elektrowni.
Oglądając ostatnio program Hyper wydaje mi się, że wymyśliłem sposób na umieszczenie w grze 810 tysięcy rożnych przeciwników bez zbytniego wysiłku programisty. Otóż zakodowania takiej różnorodności postaci w grze nikt jeszcze chyba nie dokonał.
A oto mój pomysł: wystarczy zaprojektować dziesięć rożnych fryzur (+czapki etc.), dziesięć rożnych par oczu, dziesięć nosów, pięć rodzajów ust i dwie rożne szczęki (np. kwadratowo-Snejkowa lub szpiczasta - japońskiej wizji następcy Solida:) i już mamy dziesięć tysięcy twarzy! Oglądałem reckę Wolfensteina, więc kombinowałem jak zrożnicować helmutow, stad dalsze dywagacje. Trzy rodzaje mundurów, trzy typy sylwetki (gruby, chudszy i coś ponadto), trzy różne punkty widzenia (wzrost znaczy się) i powiedzmy trzy kolory skóry. Teraz trzeba do gierki wrzucić opcje losowania elementów postaci dla każdego wroga. Konsola musi pamiętać jedynie 42 elementy postaci, z których może (nawet losowo) stworzyć 810 000 różnych przeciwników! Po dorzuceniu drugiej płci liczba kombinacji się podwaja, a przecież można dorzucić jeszcze barwy włosów, czy kolor ubioru. Możliwości są prawie nieograniczone. Mam wrażenie, że w tym pomyśle coś jest i gdyby nad tym popracować, to efekty mogłyby zadziwić świat. Aczkolwiek mogłyby wyniknąć trudności, o których nie mam pojęcia. Cholera wie.

„I love this guy". Zabierzmy się może za jakiś horror. Robimy dziesięć korpusów: dwie macki z przodu, trzy macki z tyłu, bez macek... Hmm, a głowy? Zombiak z wbitą siekierą, zombiak z odstrzeloną połową głowy, zombiak łysy... Kurka, to może działać. Część gier na bank wykorzystuje taki „random enemy generator". Problem jednak tym, gdzie wcisnąć owe 810 tysięcy przeciwników. Konsola nie przerobi takiego nawału postaci, a przyjmując, że na każdego zejdzie Ci minuta...
Aha, i jeszcze jedno. Nie wszędzie da się to zastosować. Chciałbyś w Wolfensteinie spotkać wygenerowanego losowo niemieckiego Murzyna z kwadratową szczęką i długimi blond włosami w mundurze Gestapo?

Czytałem sobie kolejną opinię o problemach z kodowaniem na PS2 i naszła

ROUND ONE! FIGHT!

Na pewno są wśród czytelników NEO+ ludzie, którzy pamiętają czasy, kiedy żeby pograć sobie w jakiegoś fightera trzeba było zasuwać do salonu i wrzucać monety w automat. Wtedy nie było mowy o jakiejś tam wojnie pomiędzy graczami o to, która z gier jest lepsza. Potem pojawiły się Mortal i Street Fighter - no i zaczęło się. Konflikt osiągnął apogeum w momencie debiutu konsol nowej generacji (PSX i Saturn) wraz z dwiema cudownymi grami Tekkenem oraz Virtua Fighter. Te dwie gry podzieliły graczy na dwa wrogie obozy, moim zdaniem całkowicie niesłusznie.
Zacznę od tego, że jestem fanem fighterów. Bardzo lubię te pozycje i staram się grać w jak najwięcej z nich. W obecnej chwili posiadam wysłużonego Szaraka. Konsola nie jest przerobiona i może dlatego nauczyłem się w pewnym sensie doceniać gry. Łatwiej się tego nauczyć mając nie 5, ale jedną grę na miesiąc. Mój pierwszy fighter na konsoli to Virtua 2. Zajarałem się nią na maksa. Potrafiliśmy z kumplem (pozdrowienia dla Grzecha) siedzieć cały dzień i molestować biednego Saturna. Potem na pewien czas odciąłem się od gier (szkoła, te sprawy). Ale moja choroba zaczęła się na nowo kiedy to przez przypadek zauważyłem w sklepie grę, która leciała sobie na TV, a sprzedawca w tymże sklepie z wielkim uśmiechem na twarzy bawił się nią. Było to Gran Turismo. Od razu wszedłem do tego sklepu i wywiedziałem się wszystkiego - co to, na co, za ile? Zaraz potem koleś pokazał mi jeszcze jedną grę- Tekkena 2. Wtedy wpadłem po uszy.
Takie 2 hit combo spowodowało, że postanowiłem kupić PSX za wszelką cenę i tak też się stało. Ale o czym ma być ten list, zapytacie. Powiedzcie mi dlaczego gracze potrafią kląć i wyzywać inne osoby tylko dlatego, że ten drugi gra nie w Tekkena tylko w Virtuę? Przecież to bzdura! Moje zdanie jest takie, że dobra bijatyka powinna mieć dwie podstawowe cechy. Jedną jest system walki a drugą charyzmatyczne, ciekawe postacie. Tak Tekken jak i Virtua posiadają obydwie te cechy. W dodatku te dwa tytuły są pod tym względem super. Bo u Namco mamy Kinga, Ninę, Xiaoyu i Hwoaranga, za to Sega serwuje nam Wolfa, Sarę, Liona, Aoi czy Lei Feia. Te postacie to oczywiście moi faworyci, niech każdy sam sobie przemyśli ten temat.
Słyszałem opinię tekkenowców o tym, że w produkcie Segi nie ma tak fajnych i efektownych kombinacji jak w Tekkenie i na odwrót. Fani VF mówili, że Tekken jest nierealistyczny aż do bólu. A czy ci ludzie nie pomyśleli o tym, że założenia twórców tych gier były inne? Moim zdaniem Tekken nigdy nie miał ambicji bycia realistycznym symulatorem walki. On miał być efektowny i dawać dużo zabawy i z tego zadania wywiązał się znakomicie. Jak najbardziej realistyczna miała być Virtua. I trzeba przyznać, że pod tym względem należy doceniać każda grę z tej serii - koderzy AM2 postawili sobie poprzeczkę bardzo wysoko i z każdą częścią są coraz bliżej tego, aby w końcu jej sięgnąć. I życzmy im tego aby w końcu im się to udało zamiast mówić, że Virtua jest za trudna, głupia, nudna, brzydka czy nie do dotknięcia.
Wracając do konfliktu Tekken vs VF, to ja jestem jego wielkim przeciwnikiem. Taki pojedynek powinni toczyć developerzy, nie gracze. To zmusi ich do tworzenia coraz lepszych pozycji. My cieszmy się tym co wydają, a nie psioczmy na innych tylko dlatego, że grają w co innego. Przecież to oczywiste, że nie ma rzeczy idealnej. W miejscu gdzie zawodzi Tekken nasze oczekiwania spełnia Virtua i na odwrót. Dla mnie obie te gry wzajemnie się uzupełniają. Mam obie - Tekkena na PSXa i Virtuę na PC, choć więcej gram od niedawna w Virtuę 4 u kumpla. I mimo, że czwórka jest po prostu powalająca to tak samo fajnie gra mi się poczciwą T3 na PSXie. Pewnie ktoś powie, że taka sytuacja jest u mnie wymuszona tym, że nie posiadam żadnego Next-gena i jestem zmuszony do grania w Tekkena 3. Od razu mogę powiedzieć, że tak nie jest. Ja potrafię mieć do czegoś sentyment (czy jak to nazwać). Lubię od czasu do czasu odpalić Amisię i zaciąć w Street Figtera 2, czy Mortala 1 z braciną.
Chciałbym jeszcze wspomnieć o Adranie Chmielarzu. Naprawdę lubię czytać jego Gawędy… Potrafi wytknąć sporo rzeczy, ale też z wieloma nie mogę absolutnie się zgodzić. Nie będę tu pisał o wszystkim, niektórych jednak nie mogę zostawić bez odpowiedzi.
Po pierwsze: dlaczego uważasz, że gra w Tekkena polega na nauce 10-hit combosów tylko po to, by przestać je stosować, bo kumpel też się nauczył i zawsze counteruje? To bzdura! Może spotkałeś ludzi, którzy tylko tak grają, bo nie potrafię zrozumieć dlaczego masz takie zdanie o tej grze. Każdy, kto chociaż trochę ma pojęcie o Tekkenie nie stosuje ich na okrągło. Ja uważam, że od czasu do czasu można dla zaskoczenia je wyprowadzić, chociaż też nie w całości, bo prawdą jest to, że ci lepsi nie dadzą się na to nabrać. Ja bardziej ubolewam nad tym, że wielu ludzi wynajduje czasem jakieś tam bugi (takie a nie inne ustawienie kamery uniemożliwiające blokowanie itp.). Jeśli kiedyś będzie nam dane zagrać ze sobą, to chętnie udowodnię, że w Tekkena nie gra się tylko stringami - o ile będziesz chciał kiedyś zagrać w tak pustą grę jak Tekken. Drugą sprawa jest stara jak świat. Nie pamiętam w których Gawędach napisałeś, że kręcenie kółek na padzie tylko po to, żeby jakiś Ryu uderzył pięścią nie ma sensu. Ja rozumiem, że każdy może mieć swoje zdanie (jakie by ono nie było), ale to naprawdę nie jest tak. Fightery 2D mają w sobie coś fajnego. Są po prostu inne niż Virtua czy Tekken. I nie można powiedzieć, że seria King of Fighters czy Street Fighter jest bez sensu, bo kręcenie tych kółek, mimo że tak się Ci nie wydaje, ma jednak sens i daje bardzo fajne efekty. Przecież miło jest popatrzeć dla odmiany na coś całkowicie nierealnego, a takie są właśnie efekty kręcenia tychże kółek. Pozdrawiam i życzę sukcesów, tak w pracy jak i w Gawędach.
Na koniec chciałbym powiedzieć, żeby każdy wstawił sobie w miejsce podanych przeze mnie tytułów czy postaci swoje typy i w podobny sposób to przeanalizował. Może zmusi go to do zainteresowania się innym tytułem, niż ten przez niego ubóstwiany. I nie mówię, że trzeba ten drugi tytuł od razu wychwalać, ale wiele osób miesza z błotem inne tytuły (niekoniecznie bijatyki) nawet nie grając w nie, a to nie jest w porządku. Wiele rzeczy przed wystawieniem oceny należy wypróbować i do tych rzeczy należą również gry.
Pewnie dziwi Was fakt dlaczego nie wspomniałem o DOA. Widzicie, ja ją już wypróbowałem, a konkretnie część pierwszą i drugą, i nie przypadła mi do gustu, ale mam kumpla-maniaka DOA 2 (to ten od Virtua 4) i jak jestem u niego to gramy również w tę pozycję. Mimo, że nie odpowiada mi w niej wiele rzeczy (system walki, ogólna prostota), to potrafię dojrzeć w niej i dobre strony i chyba o to chodzi. Powiecie, że nie grałem w trójkę, to jest dopiero odlot. Tak, ale tam przecież nie ma żadnych znaczących zmian poza grafiką (nawet niektóre ujęcia przy rzutach i ciosach są takie same jak w dwójce). Nie martwcie się - jak będę miał okazję to w nią zagram. A jeśli już naprawdę nie możecie jakieś giery sprawdzić... Cóż, zawsze pozostaje NEO+. Świetnych gier i dużo dobrej zabawy dla graczy oraz sukcesów dla redakcji (odwalacie naprawdę super robotę) życzy Wróbel.

jakub.w@pocztafm

Poruszyłeś mnóstwo spraw w tym długim liście. Kilka z nich już było wałkowanych na łamach N+, ale możemy do nich na chwilę wrócić. Konflikt Tekken-Virtua jest tak stary, jak obie serie i wziął się z ksenofobicznego punktu widzenia posiadaczy jednej z konsol na drugą. Po prostu – dzieciak ma PSX'a, to mówi, że jest „debeściak", a inne konsole to syf. Choćby dlatego, że nie ma tej innej. Zresztą tak jest ze wszystkim. Dzieciak dostał od matki batonik „Prince Polo", a drugi wypasionego „Snickersa XXL" z puszką Coli, to w dziewięćdziesięciu procentach przypadków ten z „Prince Polo" będzie mówił, że Snickers to syf i że on ich nie lubi, a na Colę nie ma ochoty, nawet mimo tego, że cieknie mu ślina. Zazdrość i zakłamanie są od zawsze zakorzenione w ludzkiej naturze i tylko kwestią wychowania jest to, czy zostaną głęboko, czy wyjdą na światło dzienne.
Inna sprawa to fakt podjudzania i wychowywania konsolowych ksenofobów i rasistów przez pisma pro-peesixowe, indoktrynujące za lat świetności szaraka właśnie w ten sposób: „Psx jest najlepszy, a reszta nie jest warta nawet spojrzenia", „Tekken rządzi, Virtua jest do niczego".
Takie listy jak ten pomagają zrozumieć, że aby mieć o czymś pojęcie, trzeba to po prostu poznać. Pomaga także fakt, iż obie serie są teraz dostępne na jednej platformie.
Natomiast jeśli chodzi o felietony Adriana… Cwany lis wie, jak wywołać emocje. I o to chodzi. Można się nie zgadzać z jego poglądami, ale warto się z nimi zapoznać. Podobnie, jak z grami na inne systemy. Love & Peace, ludzie.

mnie refleksja. Otóż wszyscy mówią, iż na XBoxa pisze się gry bajecznie prosto w związku z jego mocno pecetową architektura. Moim zdaniem ewolucja gier XBoxowych wkrótce stanie w miejscu, gdyż wszystkie sztuczki dostępne programistom są już znane. Teraz trzeba tylko trochę czasu na opanowanie ich optymalnego zastosowania - jakieś pół roku, ewentualnie miesiąc lub trochę więcej. Wtedy właśnie, z braku coraz to nowych sztuczek gry osiągną kres rozwoju graficznego.
Na PS2 natomiast, dzięki osobliwej architekturze, programiści będą nas zaskakiwać coraz to nowymi rozwiązaniami, gdyż cały czas będzie można coś jeszcze wymyślić, aby kod zoptymalizować (nie twierdzę, że na XBoxa nie da się nic nowego wykombinować, ale póki co pecetowe bebechy zawsze rozleniwiały programistów). Dzięki temu gracze PeeSdwójkowi będą się mogli cieszyć coraz lepsza grafą bez uczucia, że gdzieś to widzieli. Chciałbym zaznaczyć, że o programowaniu wiem tyle, że tej wiedzy ledwo starcza mi na obsługę programatora w pralce. Więc nie ma co się mnie czepiać, gdyż z mojego laickiego punktu widzenia te przemyślenia są całkiem sensowne.
pozdrawiam

Ekiera

Xbox jest po prostu potężniejszy i nie ma co na ten temat dyskutować. PS2 nie prześcignie go pod względem grafiki. Udowadniają to zarówno ekskluzywne aplikacje (DOA3 wygląda lepiej niż Tekken4, Rallisport Challenge lepiej niż rajdy w GT3), jak i gry dostępne na obie platformy (Conflict Desert Storm, Turok 3, Thing, Blade 2...). Pamiętaj, ze PS2 jest starszą konstrukcją.
Natomiast inna sprawa, że jeszcze sporo mocy jest do wyciśnięcia. Na przykład taki Primal jest po prostu śliczny i zawiera efekty, których wcześniej nie widziałem na PS2. Podobnie Ratchet&Clank jest ładniejszy od Jak&Daxter. Daję głowę, że jest jeszcze sporo do zobaczenia zarówno na PS2, jak i na Xboksie.

MvC2 Error...

Witam
Mam wielki problem i składam gorącą prośbę o pomoc. Mam japońską wersję Marvel vs Capcom 2 na DC (cóż, pirat, ale na oryginały mnie nie stać) i mam problem z odkrywaniem postaci. W tym celu trzeba zbierać trzy rodzaje punktów. Ja niestety wciąż zdobywam tylko jeden z nich a reszta ani drgnie. Niby mógłbym ściągnąć save'a z Netu, ale gdzie tu zabawa, a Marvel powinien starczyć na dłużej niż 5 minut. Jeśli byłoby to możliwe, to czy mógłbyś mi powiedzieć, tudzież napisać, jak zdobyć te punkty. Nawet jeśli to niemożliwe to i tak z góry dzięki!

Yugo

Ten temat powraca jak bumerang; jest to chyba dwudziesty list o punktach w MvC2, jaki dostaliśmy w ciągu kilku ostatnich miesięcy. Otóż w japońskiej wersji MvC2 nie da się zdobyć tych punktów bez połączenia z Internetem i japońskimi serwerami, a także bez staczania walk z innymi graczami przez sieć. Więc po prostu: nie da się. Jedyne, co pozostaje to zaopatrzyć się w oryginał, lub ściągnąć do Decka save z Netu.

■ Muka, ziomek. Nie będzie dodatkowych postaci w jap'ie.

Szubrawcy z Rare

Witam
Jest 11 września, a ja jestem po prostu załamany i bynajmniej nie ma to nic wspólnego z World Trade Center... Microsoft wykupiło Rare. Jest to tym gorsze, że jestem posiadaczem GameCube. Nintendo bez Rare to już nie ta sama firma! Całe szczęście to Nintendo posiada prawa do takich tytułów jak Donkey Kong czy Star Fox, ale fakt pozostaje faktem - jeden z lepszych developerow opuścił Nintendo. Jest to kolejny dowód na to, że w świecie gier konsolowych zaczynają rządzić pieniądze i przestaje się liczyć to, co zawsze im towarzyszyło - dobra konsola = ludzie, którym naprawdę zależy na klientach. Nie wiem jak Wam, ale mi przestaje się podobać rynek, na którym królują dwie konsole. Każda powstała po to, by przynosić dochody, a nie po to by cieszyć.
Jednak ja wciąż wierzę w małe, wielkie N.
God bless Nintendo.

Don

Chlip, chlip... Dzięki takim jak Ty hardocre'owym zapaleńcom GameCube jeszcze żyje. Bo Nintendo doskonale sobie poradzi bez stacjonarnej konsoli, a to oczywiście za sprawą GBA. Ale nie o tym miałem napisać. Słuchaj, rozumiem Twoje rozgoryczenie, ale na Zachodzie (tam, gdzie konsole królują i ludzie nie są biedni) nikt nie będzie z tego robił tragedii. Ktoś lubił gry Rare, to kupi sobie Xboxa i będzie dalej cieszył się nowymi produkcjami tej firmy. Nie będzie przeszkadzało mu to, że z lewej stoi sobie na dywanie GameCube z Super Mario Sunshine, które właśnie wypożyczył sobie na weekend za grosze, by sprawdzić przed zakupem.
Nie podoba Ci się rynek, na którym królują dwie konsole? Ale przecież tak naprawdę to króluje jedna, a pozostałe dwie toczą walkę o utrzymanie się na nim. PS2 rządzi, podobnie jak PSX, któremu nie podołały Saturn, Dreamcast i N64. Microsoft stara się, atakuje tytułami, wykupuje deweloperów – mi się ta aktywna postawa podoba. Natomiast coraz mniej rozumiem Nitnendo, które zaczyna biernie statystować z boku. Obawiam się, że nastała inna era i trzy czy cztery hity firmowane przez „N" rocznie to za mało, by pociągnąć konsolę. Czas pokaże.

eXpansja...

Na początku chciałbym powiedzieć, że Neo Plus jest pismem bardzo ciekawym i łatwo dostępnym. Na przykład będąc w te wakacje w Hiszpanii, widziałem 43 numer gazety I CO WY NA TO...
Mam też pewne obiekcje do recenzji Stuntmana. Dostał on ocenę 8 - dlaczego? Przecież ta gra wymiata. Fakt że jest trudna (i oto chodzi w grach), a grafa wcale nie taka najgorsza. Chciałbym też powiedzieć, że jestem mega fanem Final Fantasy i opis, który umieściliście do FFX bardzo mi się przydał w zdobyciu Nirwany, ostatniej bronii Juny.

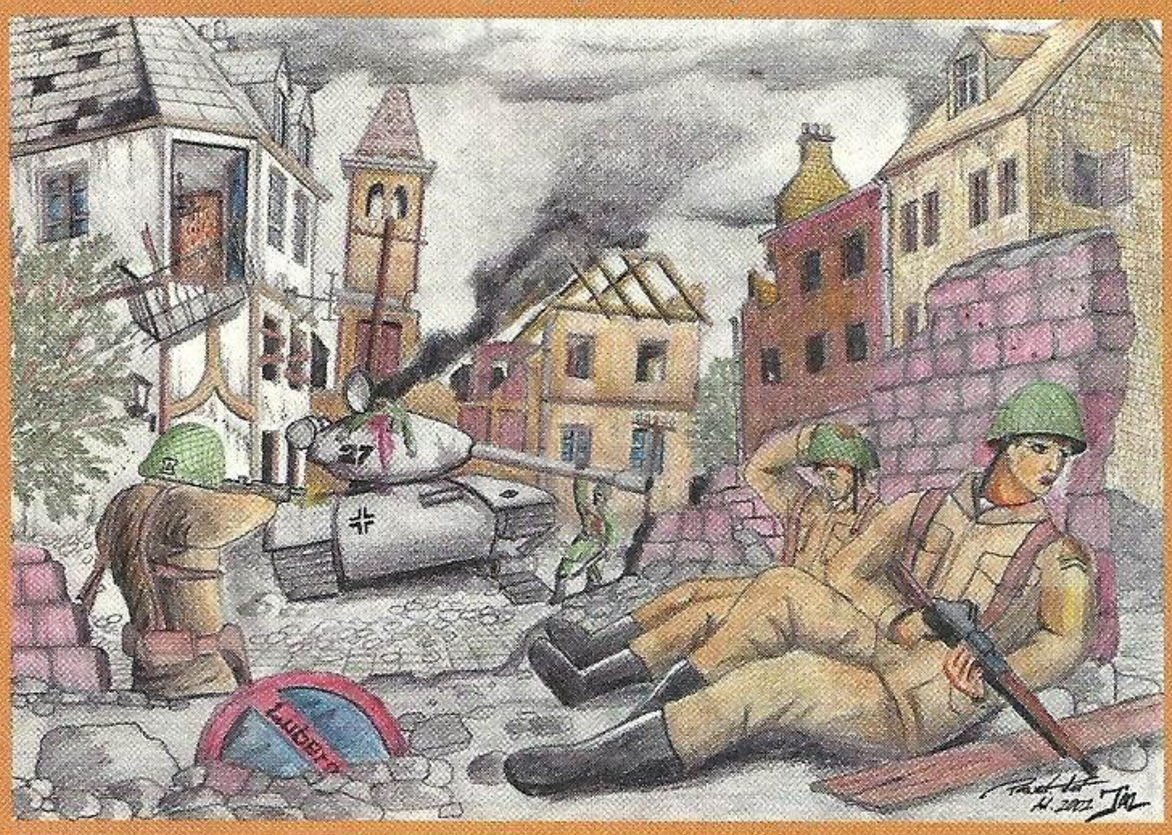
gildom

Sprawa jest prosta – rozpoczęliśmy ekspansję na rynek europejski jeszcze przed wejściem Polski do Uni, stąd obecność Neo Plus w Hiszpanii pod tytułem Neonito Plusero. Redaktorem naczelnym jest El Comholio Gulasho.
Stuntman budzi skrajne emocje. Część redakcji N+ nie chce nawet patrzeć w stronę tej gry, reszta jest zachwycona. W tym przypadku „grafa nie taka najgorsza" to przestarzała i przeciętna. Gra może i fajna, ale oprawa, hmmm... Co do opisu – cieszymy się. Oskar vel Gangsta starał się. Jeśli macie dodatkowe pytania o FFX, piszcie do Gulasha, a on przekaże je dalej.

Galeria NEO PLUS

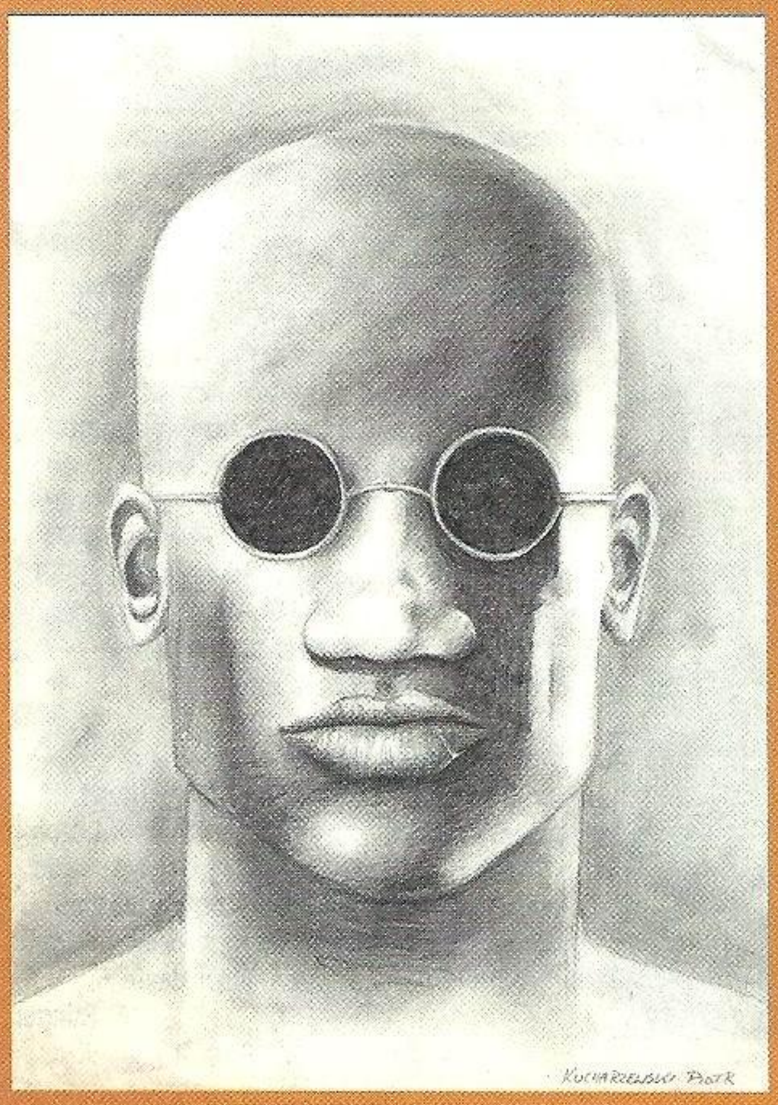
Marek Szymoński i jego komiks Devil May Cry. Być może niebawem zobaczycie więcej komiksów Marka...

To musi być Medal Of Honor, tylko co z tym czołgiem? Niemcy takich nie mieli! Autorem jest Jin.

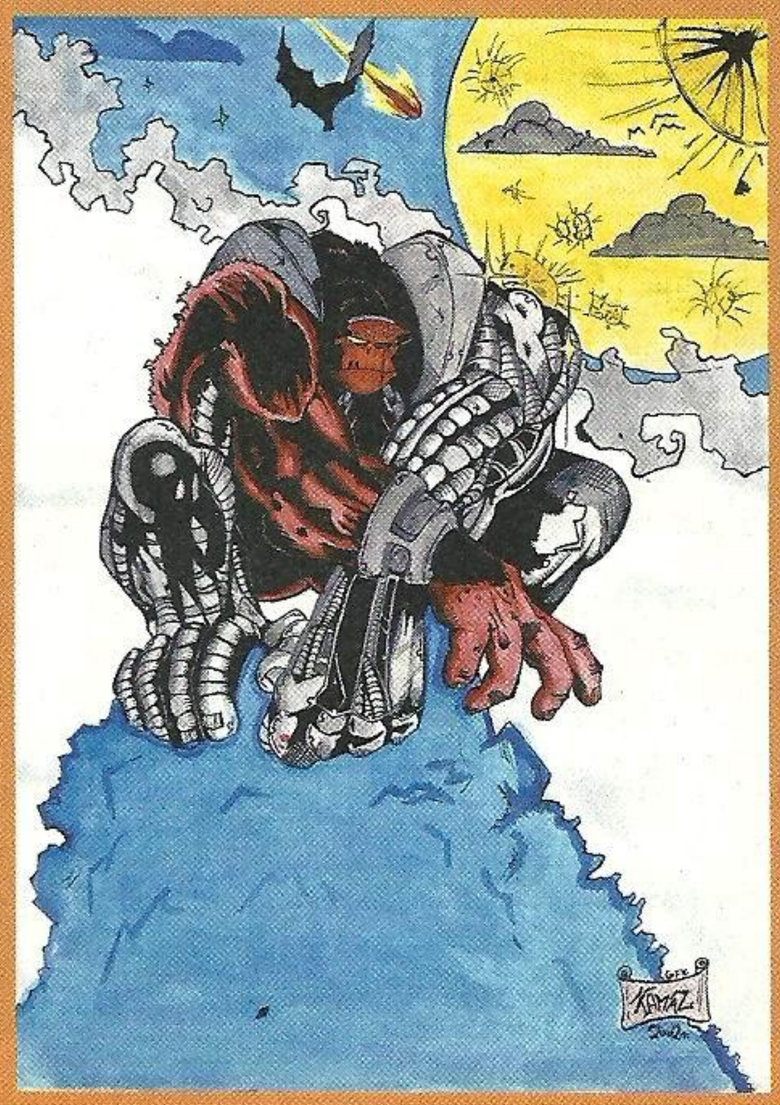


Sposób, w jaki Bogdan Nurzyński cieniuje swoje rysunki szalenie przypadł nam do gustu.

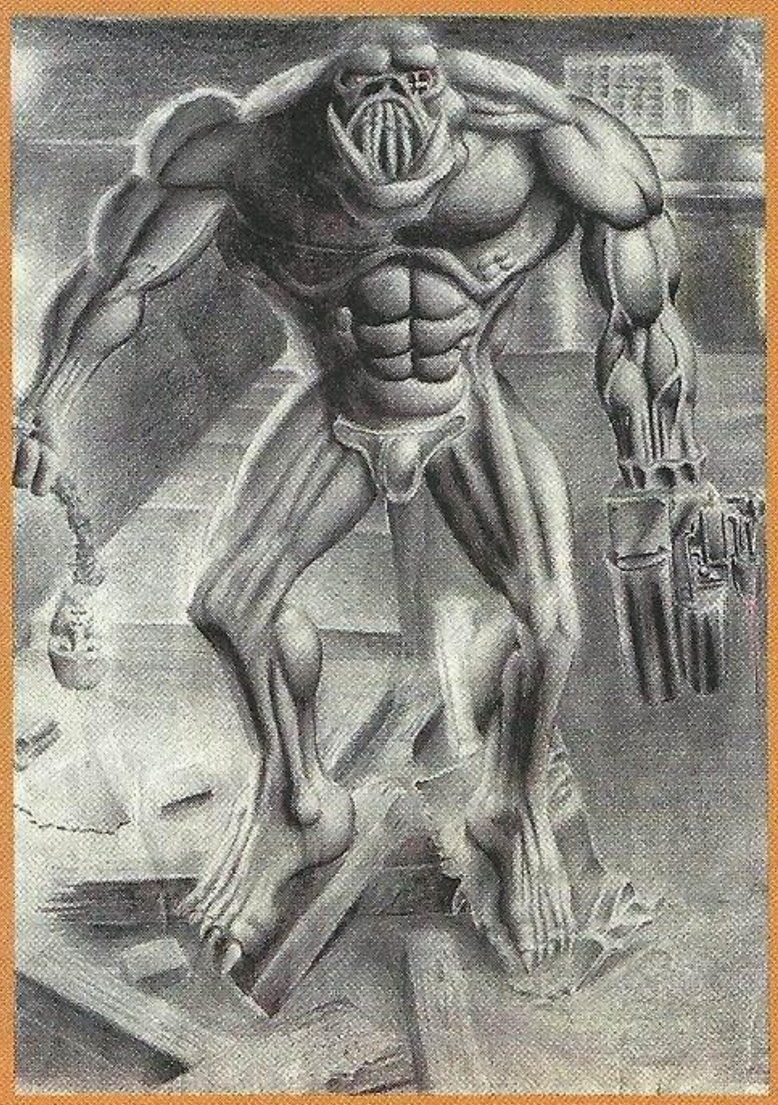
Miszel Lerua to wdzięczna postać. Autor: Pior Kucharzewski.



Kamaz zaatakował nas z taką bestią. Grrrrr....



I jeszcze jeden rysunek Bogdana Nurzyńskiego - wygrałeś grę!



Wrestling jest chłodny

Od pewnego czasu Marcellus namawiał mnie do napisania tekstu poświęconego czemuś, co całkowicie niesłusznie nazywane jest "wolną amerykanką".

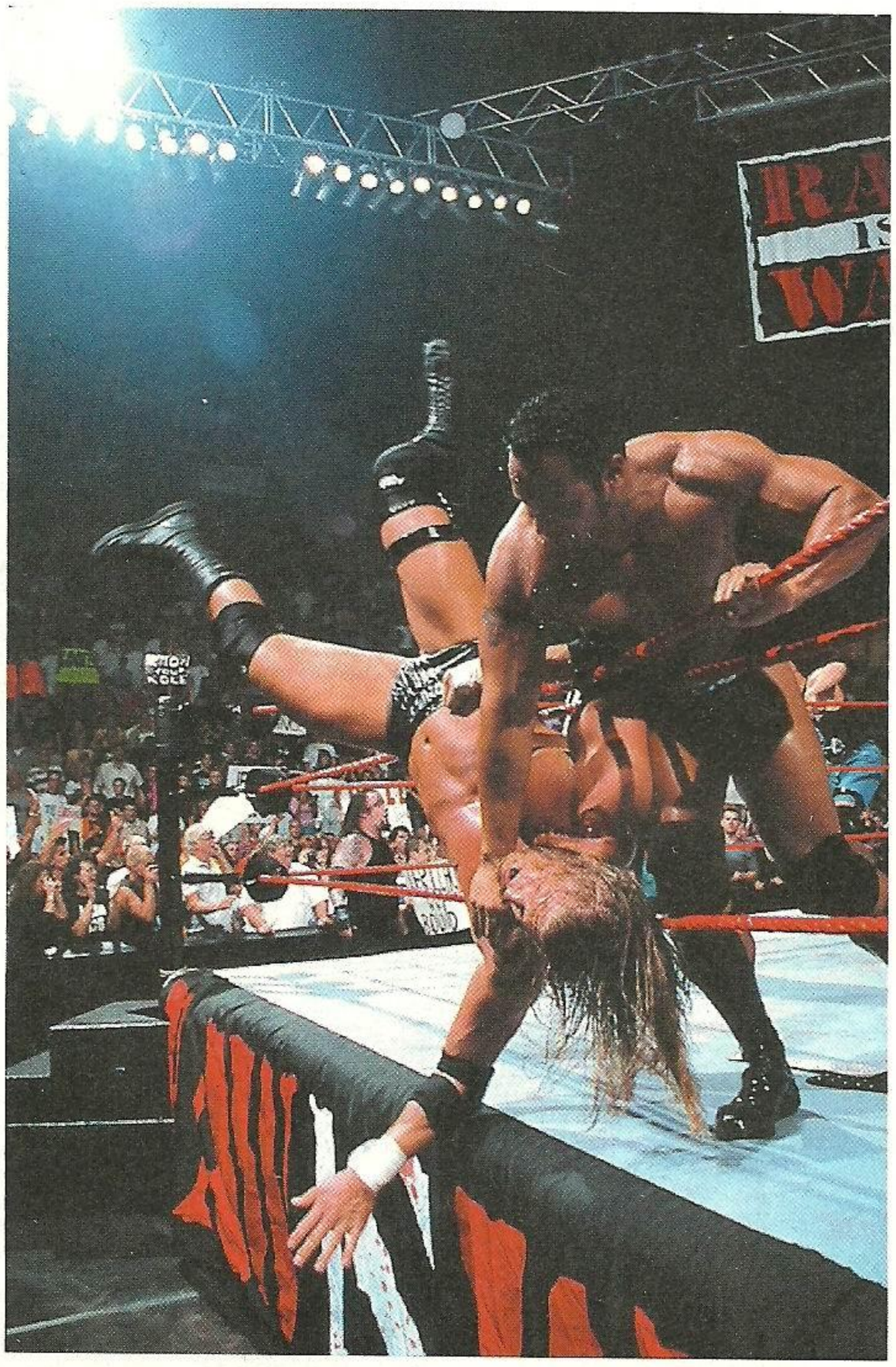
Do tej pory na łamach N+ mogliście przeczytać o wrestlingu tylko w kontekście opisywanych przez niego gier. Jedne są lepsze (głównie te wyprodukowane przez THQ), a inne gorsze (to te z EA Sports). Jednak tak naprawdę żadna gra nie oddaje sedna wrestlingu. O ile gry piłkarskie czy koszykarskie (strzelanin nie zamierzam porównywać, bo nigdy w żadnej nie brałem udziału) oddają bardzo wiernie to, co dzieje się na prawdziwym boisku, to gry wrestlingowe - nawet pomimo często oszałamiającej grafiki - istoty wrestlingu nie są w stanie oddać. Obecnie wrestling to nie tylko walki, ale także scenariusze i różnego rodzaju konflikty pomiędzy wrestlerami, czego niestety na razie nie udało się oddać w grach (i prawdopodobnie szybko się to nie uda).

Nie jest łatwo napisać, czym jest wrestling. Wrestling nie jest sportem, bo przebieg zdarzeń jest tam ustalony. Nawet w Japonii (tam po USA wrestling jest najbardziej popularny), gdzie wrestling traktuje się o wiele poważniej niż w USA i pisze się o nim w działach sportowych największych dzienników, wszystko toczy się według scenariusza. Obecnie najlepszym określeniem wrestlingu jest chyba "rozrywka sportowa", czyli z angielskiego "sports entertainment". Z tym zastrzeżeniem, że w Stanach stawia się raczej na "entertainment", a w Japonii na "sports".

Ci, którzy wrestlingiem się brzydzą i uważają go za jeden z największych przejawów głupoty Amerykanów (a takich osób w Polsce nie brakuje), swoją opinię zawsze opierają na dwóch tezach: „Wrestling jest reżyserowany" oraz „We wrestlingu zawodnicy nie biją się naprawdę" (po angielsku brzmi to chyba lepiej - "wrestling is fake").

O ile z pierwszym punktem nie ma co dyskutować, bo to szczera prawda, to drugi argument jest już trochę bardziej dyskusyjny. Rzeczywiście wrestlerzy nie biją się po to, żeby uszkodzić przeciwnika. Bo i po co mieliby to robić? W latach 50-tych były federacje wrestlingowe, w których walczono na poważnie. Efekt - co miesiąc z takiej federacji odpadało po kilku wrestlerów, zazwyczaj z powodu różnorakich urazów. Po jakimś czasie federacja upadała i stało się jasne, że tak być nie może. Obecnie WWE (World Wrestling Entertainment, kiedyś World Wrestling Federation - do tej federacji będzie się odnosiła większość tego tekstu) ma 350 gal rocznie. Wyobrażacie sobie, co by się działo gdyby wrestlerzy walczyli tak by się uszkodzić. Po miesiącu WWE nie miałoby kogo wystawiać do walk. Co wtedy? Nawet teraz, gdy walki są układane, w WWE jest mnóstwo kontuzji. Złoty medalista z Igrzysk Olimpijskich w Atlancie Kurt Angle (startował w zapasach w stylu wolnym) powiedział ostatnio, że w ciągu 3 lat kariery wrestlingowej odniósł więcej urazów, niż w ciągu wszystkich swoich lat spędzonych w amatorskich zapasach. Takie przykłady można mnożyć.

Jednak sądzę, że wiem, skąd bierze się taka opinia o wrestlingu. W Polsce wrestling ostatni raz cieszył się sporą popularnością na początku lat 90-tych. Były to lata, gdy gale WWF pokazywało Sky One, wtedy odkodowane i dostępne na satelicie. Były to czasy takich wrestlerów jak Hulk Hogan czy Ultimate Warrior. Cieszyli się oni wielką popularnością, byli charyzmatyczni, ale nie ma co ukrywać, że ich walki - szczególnie jak na obecne standardy - wyglądały koszmarnie. Chodzone tempo, lekkie ciosy, itd... Ponieważ obecnie popularność (a szczególnie dostępność) wrestlingu w Polsce jest dużo mniejsza, taki obraz pozostał do dzisiaj. A przez te 10 lat mnóstwo się zmieniło. Wrestlerzy walczący tak jak Hogan wykruszyli się (w sumie został tylko... Hogan), a wrestling obecnie wygląda zupełnie inaczej. Hoganowi dzięki jego popularności to przeszkadza w niewielkim stopniu, ale wszyscy wrestlerzy, którzy dopiero starają się osiągnąć status "Hulkstera" muszą walczyć zupełnie inaczej. Dzięki temu zawodnicy są o wiele sprawniejsi, walczą w szybszym tempie, uderzają się dużo mocniej, wykonują więcej rzutów, itd... Niestety w Polsce wrestling kojarzony jest z Hoganem, ze wszystkimi tego przykrymi konsekwencjami. Wystarczy obejrzeć kilka walk z obecnych czasów, by przekonać się, że różnica jest kolosalna. Stanie przez 20 minut na środku ringu może tylko zachęcić potencjalnych widzów do poszukania pilota. Używanie jakichś cieczy w kapsułkach imitujących krew (co także często przeszkadza "znawcom" wrestlingu w Polsce), jest już dawno zapomnianym anachronizmem. Stoły, drabiny, krzesła; a w bardziej skrajnych przypadkach - drut kolczasty, jarzeniówki i szkło; tak bardzo często wygląda obraz walk. Niestety póki co w Polsce dominuje przekonanie, że czas zatrzymał się na latach 90-tych. I nie ma się temu specjalnie co dziwić, bo wrestlingu w polskiej TV nie uświadczysz, a jedyne wyjście to albo szukanie gal w internecie, albo ściąganie ich na kasetach VHS z Wielkiej Brytanii czy Niemiec. Ewentualnie można też spróbować rozkodować Sky czy Premiere, w których to stacjach wrestlingu nie brakuje. Ale czy powinienem się temu dziwić - skoro nie można w żadnej polskiej telewizji oglądać NBA, to jak można marzyć o oglądaniu wrestlingu.



Często słyszę pytanie - "dlaczego interesujesz się wrestlingiem"?. Oto kilka powodów: Wrestling jest świetną rozrywką, w której każdy może znaleźć coś dla siebie. Lubisz dobre walki, oglądasz Roba Van Dama, Chrisa Benoit, czy Kurta Angle'a. Lubisz się pośmiać, posłuchaj speechy The Rocka, Steve'a Austina czy Edge'a. Jesteś 12-latkiem ślinącym się w tajemnicy przed rodzicami na widok atrakcyjnej dziewczyny, dla ciebie jest Trish Stratus czy Torrie Wilson. Jesteś sfrustrowanym podwładnym gnębionym przez szefa, to podczas gali wrestlingu możesz to, choć w części, odreagować - oglądając wrestlerów atakujących swoich szefów. Akcje Steve'a Austina z Vince'em McMahonem (właściciel WWE) w 1998 roku zapewne poprawiły humor wielu takim pracownikom. Dzięki temu, że wrestling jest układany, wiesz, że wszyscy dadzą z siebie wszystko. Bookerzy (osoby piszące przebieg gali) postarają się o ciekawy scenariusz (tzw. storyline), a wrestlerzy zapewnią jego widowiskowe wykonanie, w którym nie ma miejsca na 5-minutowy klincz na środku ringu. We wrestlingu nie ma wakacji. Kto wie, czy to nie jest najlepszy argument. WWE ma gale przez okrągły rok. Nie ma czasu na "ładowanie akumulatorów" czy odpoczynek posezonowy. W każdy poniedziałek (WWE Raw) i w czwartek (WWE Smackdown) prezentowane są gale, a do tego raz w miesiącu odbywa się gala PPV. Wiesz także, że dzięki temu, iż wrestlerzy nie mają za cel zabicia przeciwnika, będziesz mógł oglądać swoich bohaterów za tydzień, dwa, trzy, itd... Co z tego, że polubiłbym Mike'a Tysona, skoro mógłbym go oglądać góra cztery razy w ciągu roku?

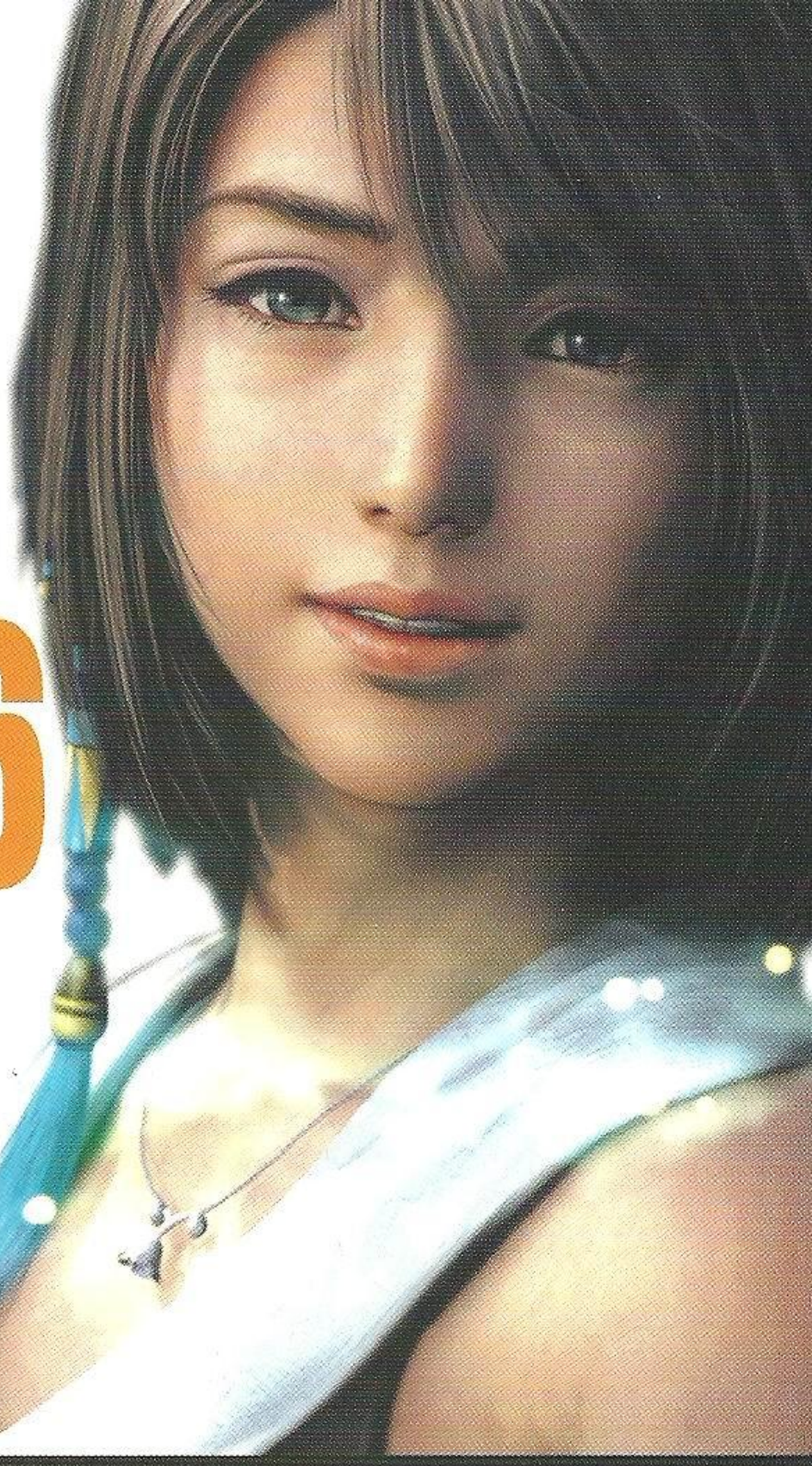
Obecnie w USA działa tylko jedna ogólnokrajowa federacja i jest nią WWE. Przez wiele lat znana była pod nazwą WWF, ale kilka miesięcy temu przegrała proces sądowy z potężną organizacją ekologiczną World Wildlife Fund, w wyniku czego musiała przeobrazić się w WWE. Jak już napisałem wcześniej, WWE organizuje około 350 gal w ciągu roku. Tygodniowo dwie gale emitowane są w TV, a raz w miesiącu odbywa się gala PPV. World Wrestling Entertainment to obecnie nie tylko wrestling, ale także cały przemysł na nim się opierający - gry video (których na pewno nie trzeba przedstawiać), płyty zawierające wyjściowe muzyczki wrestlerów i wiele innego rodzaju pomysłów. Niektóre z nich okazały się nieudane. Klapą zakończyło się utworzenie ligi footballu amerykańskiego XFL, która miała stać się konkurencją dla NFL. XFL zakończyło działalność po jednym sezonie, a WWE straciło na niej ponad 30 milionów dolarów. Gale federacji od lat dominują we wskaźnikach oglądalności w amerykańskich kablówkach, a WWE jest świetną odskocznią do dalszej kariery, o czym obecnie przekonuje nas The Rock, typowany przez wielu fachowców na kolejną wielką gwiazdę filmów akcji. Właścicielami World Wrestling Entertainment jest rodzina McMahonów. WWE nie ma obecnie konkurencji w USA, po tym gdy w 2001 roku zakończyły swoją działalność World Championship Wrestling (wykupił ją za grosze właśnie McMahon) i Extreme Championship Wrestling (bankructwo).

A oto kilka innych ciekawszych federacji działających w USA, nie mających jednak ogólnokrajowego charakteru: NWA: Total Non-Stop Action - federacja powstała w tym roku. Jej szefom wydawało się, że można dobrze prosperować oferując gale tylko na PPV (raz w tygodniu za 10 dolarów). Jednak po kilku tygodniach widać, że gale PPV mogą cieszyć się popularnością tylko wtedy, jeżeli będą reklamowane w otwartej telewizji, tak jak to czyni WWE, podczas Raw czy Smackdown. O ile NWA TNA uda się przetrwać, to być może kiedyś stanie się ona konkurencją dla imperium Vince'a McMahona. Kolejna to Ring of Honor - jedna z setek federacji niezależnych działających w USA. Federacje niezależne zazwyczaj mają jedną galę w miesiącu, na które bardzo rzadko przychodzi więcej niż tysiąc osób. ROH jest obecnie najlepszą taką federacją. Nie ma w niej praktycznie "entertainment", a jej gale oglądane są przez około pięćset osób. Jednak walki stoją na tak wysokim poziomie, że obecnie wolę ROH nawet bardziej niż WWE. Następną jest Xtreme Pro Wrestling - kontrowersyjna federacja działająca w Los Angeles, ale mająca plany organizowania gal na wschodnim wybrzeżu. Jej szefem jest Rob Black, znany producent filmów „dla dorosłych". Zatrudnił on zresztą kilka aktorek z branży jako managerki towarzyszące wrestlerom na ringu. Walki w XPW są często bardzo brutalne i krwawe, a scenariusze przypominają te z kiepskich filmów klasy B. Prawda, że brzmi zachęcająco?

Wielka szkoda, że Neo + nie jest z gumy, gdyż wtedy mógłbym napisać o wrestlingu poza USA (głównie Japonia), najsłynniejszych wrestlerach, itd... Może uda się to innym razem. Jeżeli macie jakiekolwiek uwagi czy pytania dotyczące tego tekstu, wyślijcie je na maila Marcellusa (marcellus3@wp.pl). Have a nice day!!!

Stinger

FINAL FANTASY X



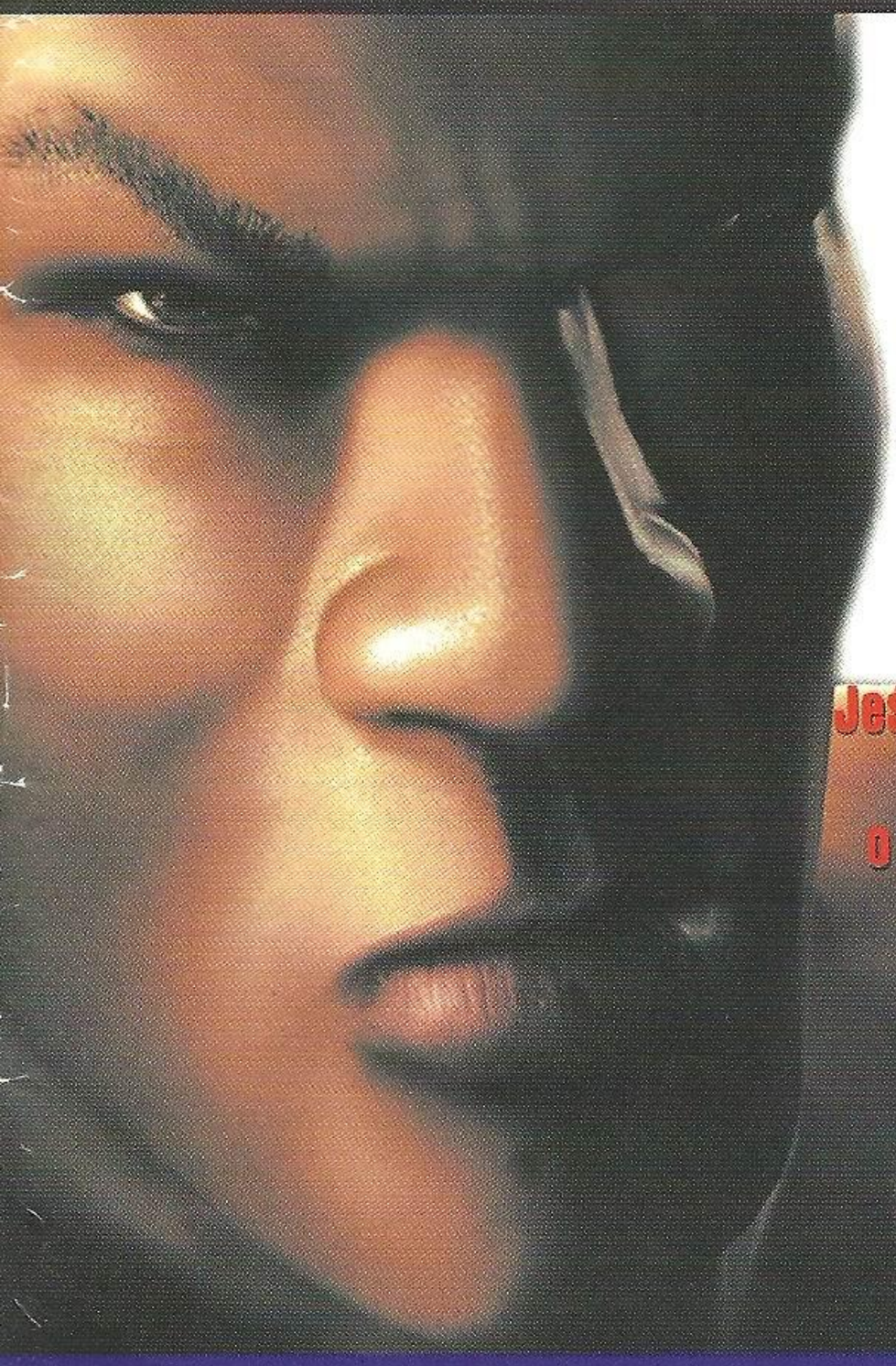
Pytanie: muzykę do gry FINAL FANTASY X skomponował pan:

a) Nobue Uematsu
b) Hironobu Sakaguchi
c) Shinji Mikami

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216
o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo+
(czyli: „Neo+ A", „Neo+ B" lub „Neo+ C")

Nagrodami są trzy egzemplarze FINAL FANTASY X z limitowanej edycji z figurką Tidusa zamknięte w eleganckim, kartonowym pudełku

KONKURSY



Mike Tyson HEAVYWEIGHT BOXING

Pytanie: ostatnią walkę Tyson stoczył z:

d) Lennoxem Lewisem
e) Andrzejem Gołotą
f) Ivanem Drago

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216
o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo+
(czyli: „Neo+ D", „Neo+ E" lub „Neo+ F")

Nagrodami są trzy egzemplarze gry MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING na PS2.

Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

TĘSKNILIŚCIE ZA NAMI?

100% GAMEBOY ADVANCE i COLOR

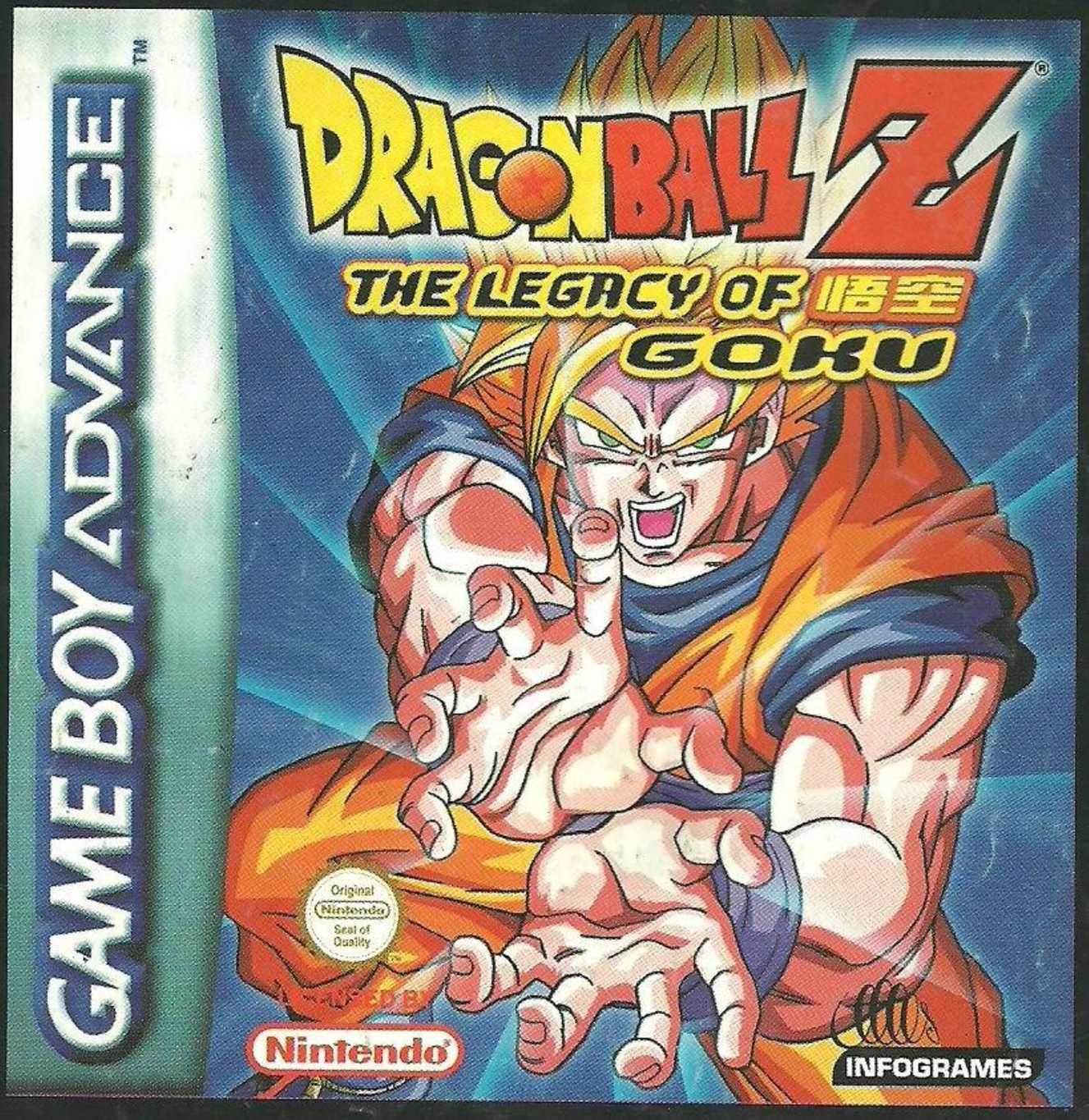
Numer 6 (3/2002) Październik 2002

cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

GameBoy MAGAZYN

NOWY NUMER JUŻ W PAŹDZIERNIKU!

A w nim między innymi recenzja i opis



LEPSZY PAPIER – WIĘKSZA MOC

NOWA JAKOŚĆ!